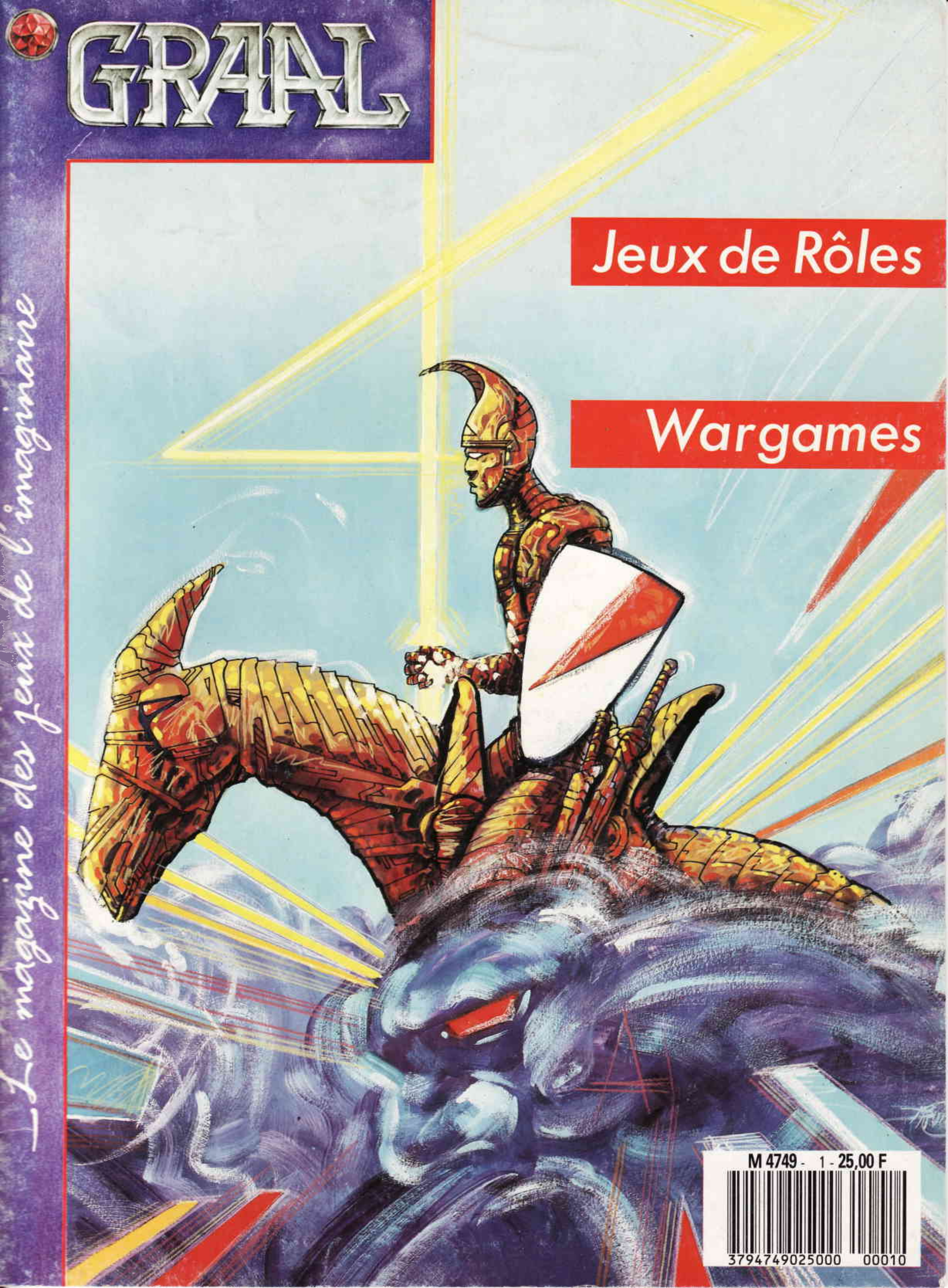


GRAAL
Le magazine des jeux de l'imaginaire
Jeux de Rôles
Wargames
M 4749 - 1 - 25,00 F
3794749025000 00010

# GRAAL n°1

## sommaire




**GRAAL**, *le magazine des jeux de l'imaginaire*
**N°1. Mensuel. Novembre 1987.** Edité par Socomer, SARL au capital de 50.000F, 35 rue simart, 75018 Paris. TEL : 42 59 62 20

**Directeur de publication** : Alain Richard **Directeur adjoint** : Didier Jacobée
**Directeur des ventes** : Yves Druel **Rédacteur en chef** : Serge Olivier
**Secrétaire de rédaction** : Valérie Tronquoy
**Directeur de création** : Alexis Tolmatchev
**Collaborateurs** : Antoine Bondeele, Stéphane Bura, Julien Caporal, Michel Gauthey, Denis Gerfaud, Didier Jacobée, Xavier Jacus, Omar Jeddaoui, Benoit Marconnet, Luc Masset, Serge Olivier, Christophe Sénéchal, Jean-Marc Zaninetti
**Illustrateurs** : Alex Aledji, Philippe Druillet (couverture), Denis Grr, Olivier Massebeuf, Reidid Niukap, Francis Pacherie, Jackson Pollock (que nous remercions pour son extraordinaire contribution à l'Hyper-Irréalisme), Alexis Tolmatchev. Peinture des figurines : Michel Gauthey.
**Couverture** : Philippe Druillet **Photos** : Philippe Plantrose
**Régie publicitaire** : Socomer, Paris **Routage** : Publi-routage
**Photogravure** : SPM Montreuil, SETRAG Paris
**Impression** : société ACRI, Paris **Distribution** : NMPP
**Commission paritaire** : en cours **Dépôt légal** : Novembre 1987



## edito

Graal est un pari un peu fou que nous prenons avec nous-mêmes, mais aussi avec vous, nos lecteurs. Ce pari consiste à essayer de réaliser un magazine complet sur les jeux de simulation, et cela avec des moyens limités : le journal est réalisé sur ordinateur, grâce à un système de PAO (publication assistée par ordinateur). L'utilisation d'un matériel non-professionnel explique les éventuelles imperfections.
Si vous retrouvez cet esprit d'aventure et la passion du jeu qui nous animent dans les articles, aides de jeu et scénarios que nous vous proposons, alors nous aurons - presque - gagné. D'ici là, rendez-vous tous les mois dans les terres de l'imaginaire.

J'oubliais : pas besoin de partir en expédition pour trouver Graal : il est chez votre marchand de journaux (du moins dans les grandes villes).

# ECHOOOS

*Noël approche avec sa coutumière frénésie d'achats. Et les boites de jeu, ces bonnes fées, veillent à votre bonheur. Voici pour vos souliers.*

**HEXAGONAL**

Les frimas de l'hiver semblent réussir à Hexagonal. L'année dernière, ils nous avaient gratifié coup sur coup de trois jeux ; *Les Trois Mousquetaires, Bushido* et *JRTM* et ensuite, plus rien, ou presque : voilà des gens qui hibernent durant les beaux jours. Mais nous voici en Novembre, ça repart : la sortie de *Haute-mer* (module pour *les Trois Mousquetaires*) est repoussée mais on nous annonce pour sûre la traduction de *l'Antre de Shelob* (Shelob's lair) pour *JRTM* (araignée d'hiver, enfer).
Et surtout pour le début 88 : *Battletech*, le jeu de combat entre robots. Les fans de Goldorak sont émus.

**LES ELFES**

Encore une boite d'édition qui s'était faite discrète -pour ne pas dire inactive- depuis un an. Remarquez, prendre son temps, c'est un peu normal pour des Elfes, non ?
En tout cas, d'ici la fin de l'année, vous devriez voir arriver *L'arc et la griffe*, un wargame avec figurines à thème fantastique qui devait initialement être commercialisé par P.B Productions (qui ?), ainsi que *Le secret sous la Montagne*, une campagne pour *Féérie* qui se présente sous la forme de six scénarios de 60 pages qui sortiront à la suite ; d'abord les trois premiers, puis deux autres et enfin le module de conclusion.
De plus, pour les wargames, on nous promet *le dernier vol de l'Aigle* qui est une simulation de la campagne militaire qui amena Napoléon à la bataille de Waterloo, le tout sur une carte tactique de 4 m2. Il faudra cependant vous armer de patience en attendant sa sortie car celle-ci n'est pas encore programmée.

**ORIFLAM**

Alors que Games Workshop réédite *Runequest* sous forme de livres, Oriflam sort la version française en boîte : c'est une traduction du *Runequest III* de luxe d'Avalon Hill, à laquelle il manquera juste une quarantaine de pages consacrées dans la VO aux monstres bizarres et qui seront publiées plus tard (en fait dès Décembre en compagnie de l'écran du maître) ; la boite comprendra une carte de *Glorantha* et devrait valoir aux environs de 240 F.
Achtung : Oriflam se lance aussi dans le wargame : dès Décembre sortie de *Tank Leader* de WE6 !

**JEUX DESCARTES**

Le mot d'ordre : jouer !
Pour l'*Appel de Cthulhu* : le *Guide des années folles* va vous permettre de faire danser le charleston aux tentacules.
Et peut-être avant Noël, *Légendes de la Vallée des Rois*, ou aventures dans le berceau de notre civilisation.

**AGMAT**

Assure la traduction de *Warhammer Battle System*, le wargame avec figurines de Games Workshop.
Agmat a aussi obtenu l'exclusivité de la distribution des figurines Citadel : autrement dit, vos petits jouets en plomb vont salement augmenter (2, 3F?) Aargh ! Mais c'est le petit consommateur qu'on assassine !

**ROBERT LAFFONT**

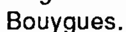
Sortie de l'*Encyclopédie Galactique* (*Empire Galactique*) en deux volumes, vue la masse d'informations données : tout sur l'empire et ses civilisations, les carrières, de nouvelles compétences, des scénarios...






**GAMES WORKSHOP**

Sortie sous forme de livre du troisième volet de *Runequest* consacré à nos amis les monstres. On reprochait auparavant à la version Avalon Hill d'être hors de prix, mais avec le système des trois livres (règles de base, règles avancées, monstres), le Runequest de GW n'est guère plus économique. Heureusement que la version française arrive.
Les jeux GW donnent de plus en plus dans le chaos et le gore sans pour autant perdre de vue l'aspect commercial, à preuve :
*Block Mania*, un jeu de plateau où chaque joueur contrôle un bloc de Mega-City One et essaie de pulvériser le bloc voisin ; et hop, dans la foulée voici déjà une première extension : *Mega-Mania*. Le tout sponsorisé par Bouygues.









A signaler aussi *Chaos Marauders*, un autre jeu de plateau et *Death Zone*, une extension pour *Blood Bowl* qui permet de bien jouer les équipes mixtes.
Encore une extension pour le jeu de l'oie, Donald Duck et... euh, pardon, pour *Talisman : The Talisman Dungeon* qui comprend un mini-donjon, des cartes spéciales et de nouveaux personnages, bien sûr.

Et surtout la dernière grande nouveauté : *Warhammer 40.000* (cf Game's day) qui est un jeu de combat de figurines dans un futur éloigné.




## AVALON HILL

La grande mode, c'est les Wargames en solitaire : après *Raid on Saint-Nazaire*, voici *Patton's Best* où vous êtes le commandant d'un Sherman de la quatrième armée blindée de Patton des plages de normandie jusqu'au coeur de l'Allemagne.

*Britannia* est d'un tout autre genre : c'est l'histoire des différentes invasions subies par les iles Britaniques : chaque joueur joue plusieurs peuples différents qui cherchent tous à s'installer en terre Anglaise.

## LEADING EDGE

Une toute nouvelle maison d'édition américaine qui lance sur le marché un nouveau jeu de rôles : *Living Steel*, high-tech role playing system. C'est un jeu de SF où les personnages représentent l'ultime chance de l'humanité face à d'abominables extra-terrestres et à un empire humain décrépi et facho. Un survol des règles indique que Living Steel est essentiellement tourné vers les combats, ce qui n'est sans doute pas le meilleur moyen d'innover, enfin... nous vous en reparlerons sûrement.






## VICTORY GAMES

Dans la série "les wargames d'actualité", voici *Central América* ou les USA face aux guérilleros du Honduras ou du Nicaragua.




## PARIS, HOTEL DES INVALIDES

La première convention nationale de jeu d'histoire-empire aura lieu les 5 et 6 décembre. Organisée par le club Le fer de Lance et par le musée de l'armée, vous pourrez assister à de nombreuses démonstrations de jeux à toutes les échelles, et il y aura même un tournoi joué sur la règle des Aigles.

## RANDONNEE BARBARE

Du 27 au 31 octobre, mettez-vous dans la peau d'un puissant guerrier d'une tribu nomade dans la vallée de la Meuse . Cette exaltante aventure en

plein air se finira en toute beauté lors d'un réveillon médiéval organisé comme il se doit dans un chateau.
Participer au réveillon vous coûtera 250F. Pour tout renseignement ou pour vous inscrire, contactez Xavier Jacus, 37 route nationale, 55200 Lérouville, TEL : (16) 29 91 34 88

**LE DEFI RICHARD LENOIR**

Au menu :
On a pu consommer à la maison de l'Etudiant le 17 et 18 octobre un excellent "Richard Lenoir 1987" (appelation d'origine controlée). Le cadre était agréable et vous mettait d'emblée en appétit.
Cette année, on pouvait s'attendre à un très bon cru, et le résultat dépassa nos espérances et celle même des organisateurs (400 fines bouches en deux jours !). D'abord il avait du corps, beaucoup de corps : Wargame (Far 90, Cry Havoc), jeux de plateau (super-gang, diplomacy), jeux de rôles (Chill, AD&D, Appel de Cthulhu, Rêve de Dragon). Bien tiré, l'arôme n'en pâtit pas puisque les scenarii étaient d'une fraiche et accueillante saveur...
Deux déceptions tout de même : Far 90 qui n'a eu que douze joueurs (il faut dire que sorti une semaine avant...) ; ce wargame, quelquefois trop complexe, simule les manoeuvres "moineau hardi" qui ont eu lieu il y a très peu, en Allemagne. Les règles ont été conçues en étroite collaboration avec les militaires français ce qui en explique la précision. L'autre "oublié", ce fut Chill qui n'arrive pas à se faire une place, dommage !
Saveurs exotiques pour le scénario AD&D, l'action avait effectivement lieu dans une grande ville orientale où les rues étaient étroites et les portes aussi : les quatres premières heures de jeu, les aventuriers ne comprirent rien à rien, ni ce qu'on leur voulait et je vous assure qu'en tournoi, c'est stressant. Le scénario Rêve de Dragon, enfin, écrit bien sûr par Denis Gerfaud lui-même, allia avec brio classique et imagination, action et "role-playing" dans "le Val d'Ebampyre".
Le tout fut rondement mené par un personnel motivé, organisé, qualifié et chaleureux. Les plus fins palais furent récompensés grassement (la vendange des prix fut bonne : 35000F de prix), les organisateurs applaudis copieusement (Denis Gerfaud vainqueur à l'applaudimètre).
On s'est quitté un pincement au coeur, avec de secrets espoirs pour la prochaine récolte.

*J.C.*

**GAMES DAY 87**

Pour la douzième fois consécutive, la firme britanique Games Workshop organisait à Londres les 9, 10 et 11 Octobre derniers, sa grande foire annuelle du jeu : le Games Day. C'est donc avec enthousiasme que nous avons traversé la Manche pour vous rapporter l'ambiance qui régnait chez nos amis anglo-saxons.

Le Games Day, pour la première fois depuis sa création durait donc 3 jours cette année. Les organisateurs invitaient tous les joueurs à rencontrer tout ce que le monde du jeu compte de célébrités outre-Manche. Le public a répondu présent et je peux vous assurer qu'il n'était pas aisé de circuler entre les tables tant la densité de joueurs était importante. Toutefois, en jetant une petite "boule de feu" par ci, un petit "éclair" par là, j'ai quand même réussi à me frayer un passage à travers cette foule hostile de vils humanoides dont la plupart se prenait pour Mad Max, Gandalf ou Sauron... Après avoir demandé mon chemin à une créature d'environ deux mètres enfermée dans une armure du XIIIème siècle, je me retrouvai devant le stand Games Workshop. Hasard allez-vous dire? Et bien non, fatalité !
Je me rendis compte en effet que les stands Games Workshop occupaient à peu près tous les emplacements stratégiques du salon. D'ailleurs, quand je dis "stand", je devrais plutôt dire boutique. Etais-je tombé dans un vaste piège publicitaire ? Mais non, l'ambiance joyeuse qui régnait tout autour de moi m'interdisait cette pensée. Aussi décidai-je de jouer le jeu et m'enfonçai plus profondément dans les entrailles du monstre. Tout d'abord, précisons que le Games Day n'a rien à voir avec notre Salon des Jeux de Réflexion ; il s'agit là d'une vaste foire où chacun peut participer au délire général. (Il n'est d'ailleurs pas certain que ce type de manifestation chaotique puisse trouver un jour un public en France !). Ceci étant dit, voici les grandes tendances que nous avons pu dégager de cet amas protoplasmique.
Très peu de nouveaux jeux de rôles. Nous en avons dénombré trois, venant tous d'horizons divers tel "The MEGA Role Playing System" tout droit arrivé des lointains fjords norvégiens. (Le monde des jeux de l'imaginaire serait-il en train de coloniser de nouveaux espaces ?). Le JdR n'est donc plus à la une de l'actualité. On se contente de resortir les grands succès passés sous forme de livres. Vous pouvez ainsi trouver les règles de Call of Cthulhu, Paranoia, Runequest en bouquins. L'immédiat, c'est le développement des jeux de plateau. Et pour vous en convaincre, voici la liste des dernières parutions de Games Workshop : Talisman Dungeon, Chaos Marauders, Blood Royal, Block Mania, Mega Block et Death Zone, la première extension pour Blood Bowl qui fait actuellement fureur en Angleterre.
Cependant, le centre d'intérêt du Games Day 87 n'était pas un de ces jeux de plateau, car tous les regards convergeaient vers le petit dernier de la gamme... Games Workshop (si, si !). J'ai nommé Warhammer 40.000, le wargame avec figurines qui oppose à longueur d'éternité space orks et space marines dans l'immensité du cosmos. Il faut avouer que ce jeu est l'oeuvre de professionnels. Les règles éditées, encore une fois sous la forme d'un livre richement illustré, sont accompagnées dès leur sortie des boites de figurines de space marines et autres. Et c'est dans ces boites que réside la nouveauté. Ces figurines Citadel ne sont plus en plomb mais sont livrées sous la forme de kits en plastique à monter. Allons-nous assister à une révolution du monde des figurines ?
L'avenir nous le dira. En attendant, si vous voulez en savoir plus sur Warhammer 40.000, nous vous signalons que ce jeu fera l'objet d'une présentation détaillée dans un prochain numéro.
Voilà. Le Games Day 87, c'est fini. Mais déjà on parle du 3ème salon des Jeux de Réflexion...

D.J







# ESSAI: LAND OF NINJA

**WEI TSI** *Le feu est au-dessus de l'eau : image de la situation avant l'Accomplissement.*
*Ainsi l'homme noble est circonspect quand il distingue les choses, afin que chacune trouve sa place.*

La firme Avalon Hill a récemment édité le deuxième supplément de contexte historique pour la Terre Alternative qui, tout comme le précédent, VIKINGS, est destiné à être joué avec les règles de RuneQuest 3.
Les auteurs de ce travail délicat sont Sandy Petersen (dont les RuneQuêteurs avertis se souviendront pour ses collaborations au monde de Glorantha dans Borderlands, Big Rubble et Troll Pack notamment) et Bob Charette qui s'est remarquablement illustré dans la conception du jeu BUSHIDO publié par F.G.U.
LAND OF NINJA reprend donc le même thème que BUSHIDO mais avec cette fois l'apport de la structure de règles éprouvée de RuneQuest 3. Pour moins de 150 FF on a un environnement de jeu exotique, complet et surtout très jouable.

**KOUAN** *Le vent souffle sur la terre: image de la Contemplation.*
*Ansi les anciens rois visitaient les régions du monde, contemplaient le peuple et dispensaient l'enseignement.*

La présentation de NINJA est fortement similaire à celle de VIKINGS de même que sa conception générale. Ainsi dans une boite plate "violet sauvage" -honorablement illustrée par Steve Purcell d'un ninja s'apprêtant à agresser un samouraï - on trouve trois livrets de règles accompagnés par un "Nihon Digest" et une carte du Japon.
Cette dernière est réduite à l'essentiel : dans une présentation monochrome en harmonie avec la boite elle présente les limites et les noms des provinces du Japon médiéval ainsi que les emplacements des principales villes. Son aspect fortement schématique destine cette carte à n'être utilisée que par les joueurs ; le Maître de Jeu étant vivement invité à se documenter plus profondément dans l'encyclopédie la plus proche.
Le "Nihon Digest" quant à lui est un condensé de personnages prétirés pour les scénarios mais aisément utilisables par le Maître de Jeu entreprenant pour son propre usage. De plus il contient un certain nombre de fiches de personnage vierges portant des talents spécifiquement "nihonais" ainsi qu'une case pour les points d'honneur du personnage.

**TSIEN** *Sur la montagne est un arbre : image du Développement.*
*Ainsi l'homme noble fait son habitation de la dignité et de la vertu pour améliorer les moeurs.*

Les trois livrets constituent l'ingrédient principal de NINJA : livret des joueurs, livret du maître et livret des scénarios.
Le livret des joueurs, le plus épais des trois, présente avant toutes choses un système détaillé de création de personnages japonais. Les règles de RuneQuest ne sont pas changées mais plutôt précisées afin d'offrir la plus grande liberté possible de création de samouraï, prêtres, marchands et autres japonais. On remarque au passage que les joueurs sont fortement encouragés à jouer un groupe de samouraï (ceux-ci pouvant aussi bien être soldats, prêtres ou même sorciers), de préférence aux autres professions moins dignes ; inutile d'envisager le jeu de ninjas autrement qu'entre eux ; les règles les concernant sont certes très détaillées mais la puissance de ces espions en noir est telle qu'ils demandent une grande maîtrise de la part d'un joueur (les ninjas commencent leur expérience préliminaire à 10 ans alors que tout autre personnage de RuneQuest 3 la commence à 15).
Des listes de noms, des tables d'occupation par régions, de nouveaux talents et armes permettent également de créer un personnage complet sous tous les angles. Le chapitre sur la magie et la religion rend compte de façon tout à fait adéquate de la mys-




tique orientale. Quant à l'exposé de la société nippone avec toute les subtilités de sa morale, il est très pédagogique et profond tout en étant condensé. Un samouraï nouvellement créé peut ainsi être informé de la structure de sa famille grâce à un système de génération bref mais suffisant.
Deux règles nouvelles sont ajoutées au système RuneQuest par cette ambiance japonaise : l'honneur et le ki. L'honneur (Hon) est compté en points positifs ou négatifs qu'acquiert un personnage au cours de sa vie ; entre autres choses ces points lui seront utiles pour se faire reconnaitre, pour jouer de son influence et pour obtenir des faveurs de la part d'un membre d'une caste supérieure.
Le ki offre à un personnage expert dans certains talents la possibilité de se dépasser, d'effectuer une prouesse physique ou artistique qui passera à la postérité. Cet aspect bien connu de la mystique nippone est très bien rendu par la règle exposée dans NINJA (ce qui n'était pas de la première facilité de conception).

**K'IEN** *Le mouvement du ciel est puissant.*
*Ainsi l'homme noble se rend fort et infatigable.*

La plus grande partie du livret du maître est consacrée à la description

de créatures japonaises mythiques (de quoi ajouter la touche fantastique au réalisme de l'environnement décrit par ailleurs). Une présentation des îles par régions et une chronologie de l'histoire nippone du V° au XVIII° siècles offrent de nombreuses idées d'aventures.
De plus, la présence de quelques notes sur la civilisation (dont un système monétaire particulier) et d'une liste d'ouvrages de référence (poésie, films et livres documentaires) donnent la possibilité au Maître de Jeu de pleinement développer sa campagne.

**SOUNG** *Le ciel et l'eau vont en sens inverse l'un de l'autre : image du Conflit.*
*Ainsi l'homme noble, dans toutes les affaires qu'il traite, considère le commencement.*

Le plus original de tous est le livret des scénarios. Il contient trois aventures complètes, deux simples pour joueurs et Maître de Jeu débutants, une plus complexe et plus longue qui permettra aux joueurs de faire la preuve de leurs talents de détectives. Ce qui surprend le lecteur est l'absence totale de tous plans ou illustrations. Il semblerait que cela tienne essentiellement à la nature même des scénarios : la prise de rôle y est plus fondamentale que la simple "baston".

**TCHOUEN** *Nuages et tonnerre : image de la Difficulté Initiale.*
*C'est ainsi qu'agit l'homme noble, en démêlant et en mettant en ordre.*

Dans l'ensemble NINJA est un travail plutôt réussi : Petersen et Charette sont parvenus à allier un système de jeu souple et agréable à un environnement difficile à rendre. D'autres s'y sont essayés précédemment avec moins de succès : certains jeux orientaux n'étaient pas assez détaillés, d'autres le furent trop.
Cependant le principal problème ne peut être résolu par aucune règle de jeu : il s'agit pour nous autres occidentaux de réussir à se glisser dans la mentalité orientale. En effet nos sociétés placant le progrès technologique avant toute chose, il nous est difficile d'aborder une civilisation entièrement tournée vers l'éthique. Concrètement cela signifie qu'un joueur de NINJA devra donner une plus grande part à la prise de rôle qu'à l'action pure, sous peine de n'incarner que des caricatures de samouraï.
Un maître de jeu consciencieux veillera donc à ce que ses joueurs aient lu le chapitre consacré aux samouraï ; il en restera toujours quelque chose. Le ton anecdotique employé est plutôt agréable et permet de saisir rapidement les aspects principaux de la société japonaise.
D'autre part on peut louer la démarche des auteurs qui ne se sont pas braqués sur les détails historiques (l'anachronisme est même conseillé) et les points de vocabulaire : on ne s'encombre ni de "yakusa" (gardons le terme de voleurs qui a acquis un sens suffisamment large en médiéval fantastique) ni de "shugenja" (sorcier) et les armes incluses sont seules celles qui n'ont pas d'équivalent dans les règles de base (si un nippomaniaque veut utiliser un chu-ko-nu qu'il se réfère donc à l'arbalète à répétition).



Le style est encore bien celui de RuneQuest malgré la présence de nouvelles règles, nouveaux sorts, nouveaux talents, etc. Il est fondamental que les règles n'en soient pas sorties transformées.
Néanmoins tout n'est pas rose (ou violet sauvage) dans NINJA : outre la présentation en boîte qui a ses inconvénients ainsi que le papier peu résistant des couvertures de livret, les fiches fournies sont parfois mal conçues (les avoir placées dos à dos limite leur utilisation étant donné tout ce qu'un joueur devra écrire sur son personnage ; il y a peu de place pour les armes puisque la moitié est occupée par le dai-sho ; et une erreur de typographie fait qu'on se retrouve muni de deux bras droits dans la table de localisation ! ) ; d'autre part on aurait souhaité un développement du talent d'arts martiaux proportionnel à leur importance en orient ; mais surtout, on peut regretter le manque d'illustrations documentaires : si vous ne savez pas ce qu'est un "kiseru" vous risquez d'être surpris par un aventurier mieux informé qui à vos yeux se mettra à fumer une masse à la main ; ailleurs les quelques esquisses de "hokusaï" sont loin de suffire pour illustrer les navires.

**KI TSI** *L'eau est au-dessus du feu: image de la situation après l'Accomplissement.*
*Ainsi l'homme noble réfléchit sur le malheur et s'arme contre lui par avance.*

Ces quelques erreurs ne devront cependant pas décourager un maître de jeu passionné. Un conseil toutefois : alors qu'il est très tentant de faire intervenir des personnages de NINJA dans la zone occidentale d'une campagne, cela ne doit être envisagé qu'avec circonspection. Un samouraï épris d'honneur et fort de sa caste serait plus que déplacé face à un personnage européen (sans parler du déséquilibre des forces : songez qu'un katana est aussi efficace qu'une épée bâtarde !).
Le rapprochement avec BUSHIDO est inévitable mais LAND OF NINJA (qui aurait été mieux baptisé comme Land of Samouraï ) soutient la comparaison : moins encombré et plus mûr, il bénéficie d'une longue expérience de concepteur de la part de ses auteurs et présente le fort avantage par rapport au jeu de FGU de ne pas limiter un personnage à une seule "classe" ou même caste.
Loin à l'opposé de l'ambiance de VIKINGS, NINJA est un complément agréable pour RuneQuest offrant une grande satisfaction par sa cohérence et sa jouabilité.

***Luc Masset***

*EXTRAITS DU YI KING, livre des transformations ; traduction française d'Etienne Perrot d'après Richard Wilhem ; Librairie de Medicis, Paris, 1973.*

Info de dernière minute : Land of Ninja va paraitre dans la version "Game's Workshop", ce qui devrait en réduire le prix.

# ESSAI:

L'originalité et l'intérêt de Blood Royale, c'est que pour une fois il ne s'agit pas d'être vizir à la place du calife, mais bien de finir le plus riche possible ("la puissance est la richesse ; la richesse est la puissance" proclame le sous-titre) ce qui est un but bien plus sain dans l'existence que de vouloir dominer le monde, s'pas ?

Fiche technique :
- Editeur : Games Workshop (1987)
- Type : jeu de plateau ; jeu d'alliance.
- But du jeu : finir le plus riche possible
- Nombre de joueurs : 3 à 5 ; cinq est de loin le meilleur chiffre.
- Complexité : intermédiaire ; règles en anglais.
- Prix : environ 200 F.




## POUVOIR DU COMMERCE

A l'intérieur de la boîte (encore plus énorme que d'habitude), le joueur ébahi (vous !) découvre une armée de pions, un livret de règles de 24 pages, des mini-fiches de personnages, et une carte. Celle-ci représente l'Europe, et plus précisément les cinq pays qu'il est possible de jouer : l'Angleterre, la France, l'Allemagne, l'Espagne et l'Italie.

Chaque joueur incarne une dynastie régentant une nation. Par l'intermédiaire du commerce et d'une p'tite gué-guerre de temps en temps, il doit finir gras et opulent. Tous les pays sont divisés en dix territoires. Dans chacun, trois provinces produisent une marchandise spécifique. Le but est de réussir à réunir dans sa capitale (un petit château dans une province, sur la carte) trois types de marchandises différentes qui, ensemble, peuvent être vendus et représentent la principale source d'enrichissement dans le jeu. Ces marchandises sont :
- Des vêtements (symbolisés par des ballots de laine).
- Du métal (bouclier et épées).
- De la nourriture (sacs de grain).

La possession d'un marqueur de chacun de ces produits permet de les vendre 50 couronnes. Un rapide coup d'oeil à la carte suffit à s'assurer qu'aucune nation ne possède les trois marchandises ; le commerce est donc obligatoire. Seulement certains pays ont des ressources rarissimes : ainsi la France et l'Espagne qui disposent de marchandises de semi-luxe (tonneaux) et l'Italie de produits de luxe (coffre bourré d'or). Ces marchandises, deux fois plus rares (quatre fois plus pour l'or de Venise) augmentent considérablement le prix de vente : ainsi les trois produits de base plus un semi-luxe valent-ils 80 couronnes ; avec l'or, 120 couronnes. Il est aisé de comprendre pourquoi plus d'un souverain allemand ou anglais est venu à Venise fêté la naissance d'un quelconque rejeton royal, en toute intimité, avec juste quelques armées d'escorte.

## DYNASTIE, JE TE HAIS !

La partie la plus amusante du jeu est sans doute celle consacrée aux familles royales, où il est parfaitement possible d'introduire une dimension "jeu de rôles". Chaque joueur développe la dynastie régnante : il lui choisit tout d'abord un nom (des exemples historiques sont fournis : Tudor, Guise, Medici...) puis crée véritablement les différents membres (le roi, la reine et leur premier enfant en début de partie) sur des mini-fiches.

Chaque personnage est défini par trois caractéristiques qui ont toutes leur utilité dans le jeu : on lance 3d6 et suivant le résultat on obtient un score variant de -2 à +2. Les caractéristiques sont :
- La constitution : influe sur la longévité du personnage.
- Le charisme : renforce l'autorité des princes. Et les princesses qui bénéficient d'un charisme positif rapportent de l'argent lors de leur mariage ! (Quand je vous disais que ce jeu était vénal...)
- La force : transforme un petit prince inutile en redoutable machine de guerre.

Mais tout cela n'est encore rien. En effet, le roi et la reine, comme tout couple, accomplissent leur devoir de bons chrétiens : ils font des enfants . A chaque tour de jeu (un tour = cinq ans) on lance 2d6 : sur un résultat de 7 et plus, que Dieu soit béni, un enfant est né ! Il n'y a plus qu'à créer ses caractéristiques et à attendre quinze ans qu'il soit assez âgé pour servir. Si le premier essai a été infructueux, il est possible d'en faire deux autres ( il est souvent avantageux d'avoir une famille nombreuse), non sans risque pour la survie de la reine.

En effet, après les naissances, viennent les deuils. A chaque tour, on lance 2d6 pour chaque personnage et

Sex ♀ Name MARIA — No.1 — Pawn No. /
Dynasty DE SILVA — Parents FERNANDO II . CARLOTTA
Year of Birth 1320 — Titles REINE D'ESPAGNE

Constitution +1
Charisma -2
Strength/Guile 0

Characteristic Scores
3-5 : -2 — 13-15 : +1
6-8 : -1 — 16-18 : +2
9-12 : normal

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Born | 1320 | | 30 | 1350 | 4+ | 55 | | 7+ | 80 | | 10+ |
| Age | Year | SR | 35 | 1355 | 4+ | 60 | | 8+ | 85 | | 11+ |
| 15 | 1335 | 3+ | 40 | 1360 | 4+ | 65 | | 9+ | 90 | | 11+ |
| 20 | 1340 | 4+ | 45 | | 5+ | 70 | | 10+ | 95 | | 11+ |
| 25 | 1345 | 4+ | 50 | | 6+ | 75 | | 10+ | 100 | | 11+ |

celui-ci survit si on obtient un score supérieur ou égal à un chiffre donné, qui varie suivant l'âge et la constitution . Limpide , non ? Non ! Bon , alors voilà un exemple : pour savoir si Maria De Silva, première fille du roi d'Espagne, encore célibataire à 35 ans (ses -2 en charisme y sont sans doute pour quelque chose) survivra à ce tour, il faut faire 4 ou plus sur 2d6 (le score est indiqué sur la feuille de personnage, en face de l'âge), ou seulement 3 et plus si Maria a +1 en constitution. Souhaitons-lui bonne chance et voyons un peu l'utilité de toute cette marmaille royale.

**LES CONTRATS DE MARIAGE**

Chaque mariage fait l'objet d'un contrat dont les clauses, qui doivent impérativement être respectées, permettent de nouer des relations économiques ou militaires privilégiées avec ses voisins. Les unions sont donc l'enjeu d'assauts diplomatiques répétés et de tractations acharnées. Les clauses de chaque mariage doivent être mises par écrit (des fiches sont fournies). Ces clauses peuvent être plus ou moins restrictives et c'est à chaque joueur d'en décider suivant la politique qu'il a l'intention de suivre. D'une manière générale, un mariage ne fait qu'entériner un accord économique ( échange d'un vêtement
contre un grain tous les dix ans, par exemple) ; il faut absolument se méfier des clauses plus restrictives, comme des pactes de non-agression, qui aboutissent parfois à des situations bloquées (exemple vu : tous les pays avaient des pactes de non-agression mutuels, sauf l'Angleterre et l'Espagne !) ; ou alors les limiter dans le temps.
Lors d'un mariage, la fiche de la princesse passe au joueur du mari. Il est à noter que la règle n'interdisant que les mariages au sein d'une même dynastie, il est possible pour un prince d'épouser sa nièce ou sa petite-fille ; jetons un voile pudique sur ces relations consanguines.
Les règles de succession sont simples. Quand le roi meurt, son fils ainé monte sur le trône. Si lui aussi est décédé, c'est son fils à lui qui devient roi (le petit-fils du monarque, OK ?), et ainsi de suite jusqu'à ce qu'on ait épuisé la descendance du premier fils ; on passe alors au second, etc... Ce n'est que lorsqu'il n'y a pas ou plus de garçons qu'on s'intéresse aux filles. Prenons le cas de la famille royale d'Espagne, les De Silva. Le vieux roi vient de mourir ; il avait un fils, décédé lui aussi. Celui-ci s'était marié mais n'avait pas eu de descendant (s'il en avait eu, l'enfant aurait été sacré roi) ; dans ce cas précis et en l'absence d'héritiers mâles c'est l'ainée des filles qui monte sur le trône, c'est-à-dire cette bonne vieille Maria De Silva. Maria est célibataire ; une chance, car si elle avait été marié à l'héritier d'une autre dynastie, il y avait risque de fusion entre les deux pays, sous le contrôle du joueur du mari. Il vaut toujours mieux s'arranger pour avoir plusieurs héritiers mâles possibles, de façon à éviter les risques d'absorbtion.

**MOUVEMENTS, RAIDS**

Chaque tour de jeu est divisé en trois phases. La phase dynastique décrite ci-dessus, l'interphase et la phase de mouvement. L'interphase est en quelque sorte une phase "d'entretien" du royaume. C'est le moment où on lève les impôts : de cinq à sept couronnes par province, en sachant que la taxation à sept couronnes augmente les risques de rébellion (voir plus loin).
C'est également le moment d'entretenir et de lever des armées : créer une armée (ou une flotte) coûte cinq couronnes, l'entretenir, deux. Il n'est pas possible d'acheter plus de deux fois plus d'armées qu'on contrôle de territoires.
Le tour de jeu se termine par deux phases de mouvement consécutives. Pour déterminer quel joueur sera le premier à agir, on fait appel à un système réjouissant de chaotisme : le tirage au sort. Je répondrai aux esprits chagrins qui pensent que cette manière de procéder manque de rigueur qu'on évite ainsi le procédé habituel de l'ordre fixe qui avantage toujours les mêmes (ceux qui jouent en dernier). L'ordre aléatoire permet de procéder à des "coups de mains" aussi brusques qu'inattendus.
Le premier joueur, avant toute chose, décide aléatoirement d'un événement. Les principaux événements, qu'on serait mieux inspiré de baptiser "catastrophes", sont : la peste et la famine qui ravagent un nombre aléatoire de provinces tirées au sort ; les tempêtes et la rébellion qui affectent tout le monde. Simple et efficace.
Après cela on passe, enfin, aux mouvements et, accessoirement (pax, pax, mes frères), aux combats. Les armées peuvent se déplacer de trois provinces (les flottes de trois cases de mer) mais doivent s'arrêter dès qu'elles atteignent une région qui n'est pas sous leur contrôle. Pratiquement, cela signifie qu'il est possible de déplacer ses troupes d'une frontière de son pays à une autre en un seul coup. Quand deux armées ennemies se rencontrent, qu'est-ce-qu'elles se racontent ? (euh, oubliez la fin de la phrase, SVP) ; soit elles cohabitent pacifiquement, soit elles s'affrontent. Les combats sont limpides : chaque joueur lance 1d6 et le résultat donne le nombre d'armées adverses détruites. Terriblement simple et diablement efficace. Bon, en réalité c'est un chouia plus compliqué, mais pas tellement. Sachez pourtant que la présence d'un prince augmente l'efficacité de vos troupes. Si à la fin du tour de jeu vos armées occupent une province ennemie, vous pouvez y déposer un marqueur "contrôle" (vous l'avez annexée).
Blood Royale n'est pas un wargame et les chances de l'emporter en appliquant une stratégie guerrière sont limitées. Il est généralement préférable de procéder par raids sur des objectifs bien délimités, typiquement des provinces à marchandises.

**EN OPTION**

Dès qu'on a fait une ou deux parties afin de se familiariser avec le jeu, il vaut mieux utiliser les règles optionnelles, pas trop nombreuses, et qui pour certaines sont fort agréables.
- L'interception : permet de "détourner" de leur destination initiale les pions marchandises. Surtout utile en cas de commerce maritime.
- Les événements : au lieu de les déterminer au dé, on tire une carte. Celles-ci sont nettement moins radicales, et par conséquent "cassent" moins le jeu et par là même accentuent encore l'aspect diplomatique. Entre autres elles introduisent les pays neutres (l'Ecosse par exemple) qui décident de faire un petit raid, les bâtards qui réclament le trône, etc...
- Les gouverneurs : cette règle permet d'octroyer un titre nobiliaire aux princes qui deviennent gouverneurs d'une province.

Blood Royale est sans nul doute le meilleur jeu de plateau à être apparu ces derniers mois, grâce à des règles simples et jouables, et à un heureux mélange de genres, mélange vers lequel tendent de plus en plus les jeux de plateau actuels. Un regret toutefois : la lenteur des parties.

***Michel de Guise***

# WARGAMES ET JEUX DE ROLES :

# LES FRERES ENNEMIS



**PROFESSION DE FOI**

Parce que l'univers du jeu est d'une richesse infinie, parce que les joueurs sont tous très différents et d'une si grande originalité, parce qu'enfin tout ce vaste monde évolue à une vitesse prodigieuse, il fallait des revues à parutions rapprochées, soutenues par des équipes nombreuses et puissantes, constamment au coeur de l'action, afin de garder un contact permanent avec les acteurs de cette vaste saga que nous écrivons sans cesse, parties après parties et dont il importe de garder un souvenir écrit ; GRAAL se propose d'être cette revue, à la fois reportage/témoignage, soutien aux joueurs et clubs, fer de lance d'une certaine manière de jouer et de concevoir l'univers quotidien, Graal a demandé à notre équipe des Chevaliers de l'Hexagone, tous "fondus" de wargame et déjà impliqués dans une revue spécialisée : le Journal du Stratège, d'animer la partie JEUX DE SIMULATION HISTORIQUE, mois après mois. L'idée nous enthousiasme car nous avons tous des tas de choses à apporter aux plus jeunes, pourvu qu'ils soient aussi mordus que nous; de l'action il n'en manquera pas et notre bureau des idées à exploiter restera ouvert toute l'année et à toute heure ; ACTION, voilà le mot-clé, les dés sont jetés (6, 8, 10, ou 20 faces peu importe pourvu que souffle le vent des vastes chevauchées), c'est parti, QUI AIME SUIVE!!!

**LE DROIT A LA DIFFERENCE**

De D&D à REVE DE DRAGON, de D.DAY à CROISADES, le jeu de rôles comme le wargame ont tous deux énormément évolué.
Malgré cela, vous trouvez dans de nombreuses revues l'un et l'autre, les magasins spécialisés, les clubs sont des points de rencontre à la fois pour le joueur de rôles et pour le wargameur/simulateur chevronné ; les frères ennemis sont-ils décidément inséparables ? Cela vous a déjà étonné? Nous aussi ! Alors à quoi est-ce que cela est dû ?

Je crois que cela tient à un phénomène de complémentarité. Le fait que les thèmes explorés, le fantastique préférentiellement dans un cas et l'histoire militaire de l'autre (quoique entre TWILIGHT 2000 et ZARGO'S LORDS !) n'est finalement que pour peu de choses dans ce phénomène; en réalité, ce sont les mécanismes de jeu qui animent les parties qui sont à la fois différents et complémentaires :
Un joueur de rôles décide d'une action de son personnage et vérifie ensuite, normalement par l'intermédiaire de son maître de jeu, le succès ou l'échec de cette action.
Un simulateur étudie d'abord quelles actions il peut mener et comment les réussir pour ensuite déterminer les moyens nécéssaires à leur réussite la plus complète possible (on ne joue pas avec le hasard, on essaie de l'éliminer) : je dois détruire ce pion qui bloque l'accès de la vallée, encerclement impossible, zut ! Il va falloir l'éliminer à coup sûr, ça veut dire du 6/1, 2 chances d'échange, avec l'artillerie j'aurai +1 au dé, plus qu'une chance d'échange, bon ça va sauter, en avant !

C'est cela qui fait toute la différence entre le jeu de rôles et le wargame mais aussi qui rapproche finalement les joueurs car il n'y a personne de parfaitement monolithique et quelque soit le gôut pour l'action bien orchestrée et menée de manière cartésienne d'un simulateur plutôt du genre matheux, quelque soit le goût de vivre une aventure en subissant le destin d'un joueur de rôles qui recherche une certaine forme d'origi- nalité d'action, il n'empêche que tôt ou tard, même le plus confirmé des wargameurs n'est pas à l'abri d'un petit "vague à l'âme" et ce moment là il poussera ses pions sans trop calculer à priori les rapports de force... Il n'empêche que surtout le plus acharné des joueurs de rôles, plutôt tôt que tard, connaissant parfaitement le sys- tème de jeu, exploitera telle ou telle règle pour mettre son perso préféré à l'abri du "besoin"... A partir de là, plutôt que de vicier l'esprit d'un jeu, et souvent sans s'en rendre vraiment compte, tous, nous préférons essayer un p'tit wargame, tel autre se faire un p'tit donjon (mais juste comme ça, pour se détendre hein, ou encore juste pour faire plaisir aux autres, pas vrai?)

Tout ce long discours, dans l'espoir que les uns et les autres comprendront mieux les motivations de leurs voisins de club ou des autres joueurs qu'ils seront fatalement amenés à rencontrer, respectez-les, vous n'en serez que plus appréciés et respectés à votre tour et surtout, pourquoi se cantonner dans un système de jeu, voire même parfois pour les cas pathologiques dans un seul jeu, alors que l'univers ludique vous a ouvert ses portes et n'attend que votre bonne volonté pour être conquis. A l'assaut et pas de quartier ! Aucun système, aucun adversaire ne doit vous résister !

***Xavier Jacus***









*Nombreux sont les jeux de simulation qui ont pour support le combat aérien. Bien que très récents pour la plupart, ils ont cependant soulevé l'enthousiasme chez les wargamers -particulièrement chez les plus jeunes- comme en témoignent les ventes du petit dernier, j'ai nommé "FLIGHT LEADER". La raison du succès de ces jeux est fort simple : une exceptionnelle qualité. Que ce soit "FLIGHT LEADER" ou bien plus encore "AIR FORCE", le degré de simulation qui a été atteint est saisissant et combien de fois ai-je vu rentrer penaud le joueur annonçant la mort dans des conditions héroï ques de son As aux 17 victoires !*

*C'est pour assouvir la passion de ces mordus du manche à balai que vous retrouverez chaque mois notre Aéro-club. Une fois n'est pas coutume, nous inaugurons cette rubrique par un fait d'actualité qui sera pour nous l'occasion de vous proposer un scénario pour "FLIGHT LEADER"* :

## LA GUERRE DU GOLFE

La guerre du Golfe entre l'Iran et l'Irak a éclaté voilà maintenant plus de sept ans, le 4 Septembre 1980. Tous les plans de victoire élaborés des deux côtés ont lamentablement échoué et c'est maintenant une guerre d'usure qui oppose les deux belligérants. Quoiqu'il advienne dorénavant, ce conflit ne connaitra que des vaincus . Cependant, cet été, la déterioration des relations diplomatiques entre l'Iran, les autres pays du Golfe, la France et les Etats-Unis, faillit bien donner au conflit du Golfe une toute autre dimension. Devant des millions d'hommes fanatisés, Téhéran appela même à la guerre sainte (la Djihad islamique) contre ses ennemis de toujours : le Koweit, l'Arabie Saoudite, et bien entendu les Etats-Unis. C'est cette internationalisation du conflit qui est le propos du scénario que nous vous présentons.

"FLIGHT LEADER" vous offre la possibilité de suivre la carrière de vos pilotes tout au long d'une campagne. Voici donc, pour les plus assidus d'entre vous, la possibilité de simuler en sa totalité le front aérien de la guerre du Golfe .

L'Iran dispose à l'heure actuelle d'une force aérienne extrêmement réduite. Ces avions, tous d'origine américaine, ont subi les conséquences de l'embargo américain et la plupart d'entre eux sont immobilisés au sol, faute de pièces de rechange. Cependant, grâce à l'aide de la Lybie, de la Corée du nord, d'Israël, de la Suisse et de la Chine, l'Iran a réussi à maintenir opérationnelle une aviation qui a pourtant perdu en sept ans plus de 200 appareils. Actuellement, on peut estimer les forces aériennes iraniennes comme suit :

50 Northrop F-5 E et F-5 F Tiger II utilisés comme chasseurs et chasseur-bombardiers.

14 Grumman F-14 A Tomcat utilisés pour le guidage des F-5.

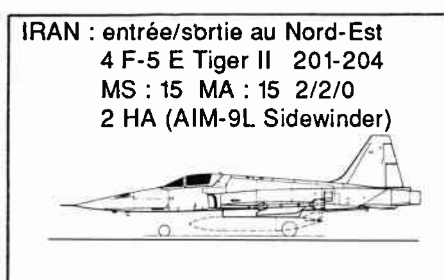
20 Mc Donnell Douglas F-4 Phantom spécialisés dans l'attaque Air-Mer.

Les pays du Golfe, quant à eux, présentent une aviation nombreuse, sophistiquée et très hétéroclite. L'Irak aligne ainsi principalement des Dassault-Bréguet F.1 EQ (environ 80) et des MIG 21 "Fishbed" qui ont été moins exposés. Le Koweit maintient en état d'alerte permanente 12 Mirages F.1 CK prêts à intervenir à la moindre violation de frontière. L'Arabie Saoudite dispose pour sa part de 3 Squadrons de Mc Donnell Douglas F.15 Eagle et le sultanat d'Oman, de 2 Squadrons de chasseurs-bombardiers SEPECAT Jaguar S. Quant aux Etats-Unis et à la France, ils sont présents grâce à leurs aviations embarquées ; à savoir des Grumman F.14 Tomcat pour l'un, et des Super-Etendards ainsi que des Crusaders pour l'autre.

Et maintenant, place à l'action ...

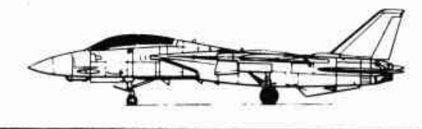
### La Situation :

Quatre Phantoms iraniens viennent de lancer un raid aérien sur deux pétroliers koweitiens qui arboraient le pavillon américain. Les navires U.S d'escorte n'ont rien pû faire si ce n'est donner l'alerte au porte-avions d'escadre croisant en Mer d'Oman. Aussitôt, quatre Grumman F.14 Tomcat de la Navy sont alignés sur les catapultes et lancés à l'assaut du ciel. Mais les généraux iraniens avaient prévu la riposte américaine et ont dépêché quatre F.5 E d'interception pour couvrir la retraite des Phantoms. Bientôt, les routes des deux groupes de chasse se coupent. Derrière les visières de leurs casques, les yeux des pilotes fouillent nerveusement l'immensité bleu des cieux. Soudain la radio retentit dans le cockpit du Leader américain : " From Green two to Green Leader. Four huns at one o'clock !"...



IRAN : entrée/sortie au Nord-Est
4 F-5 E Tiger II 201-204
MS : 15 MA : 15 2/2/0
2 HA (AIM-9L Sidewinder)

U.S.A: entrée/sortie par le Sud
4 F-14 A Tomcat 181-184
MS : 20 MA : 17 1/3/0
6 RA (AIM-54C Phoenix)



Golfe Persique : altitude 0 .
Ciel dégagé. Soleil en N34, O35 et P34.



# ADVANCED SQUAD LEADER

Lorsque, il y a déjà de cela quelques temps, paraissait le nouvel Advanced Squad Leader, la plupart des "Squad Leaderistes" qui étaient passés par la difficile école de Squad Leader, Cross of Iron, Crescendo of Doom et G.I Anvil of Victory ne cachèrent pas leur inquiétude. "Quoi, comment !! De nouvelles règles ! Comme s'il n'y en avait pas assez !"
Que l'on se rassure. ASL n'est pas une autre extension du système mais une refonte totale de ce dernier. Ainsi les règles les plus difficiles ont été simplifiées, d'autres, devenues inutiles ou jugées encombrantes ont été supprimées et le système de jeu a été rationnalisé. Il en résulte un livret de règles présenté sous forme de classeur richement illustré et décoré, afin disent les auteurs, de pouvoir rajouter d'éventuels erratas. Ainsi, tous les exemples sont sous forme de dessins ou de photos en couleur et les tables sont en carton fort agréablement colorié. En ce qui concerne la présentation, en V.O du moins, il n'y a donc aucun reproche à faire. Le seul problème est qu'il faut acheter ce classeur de règles séparément et qu'il coûte aussi cher que la boite du premier module "Beyond Valor", lequel contient près de 2400 pions, 4 nouvelles cartes et 10 scénarios ( là encore, la présentation est impeccable, les pions étant bien plus jolis que ceux de G.I. ).
Qu'en est-il de ceux qui ayant acquis SL et compagnie veulent passer à ASL? Et bien, ils ne pourront garder que les cartes de l'ancien système, totalement compatibles avec le nouveau. Tout le reste ( pions, règles, etc ) ne pourra servir que les soirs de nostalgie. Conversion coûteuse, me dira-t-on ? Certes, mais elle en vaut la peine.
A ceux qui n'ont pas connu SL, un mot d'avertissement. Il vous sera assez difficile d'assimiler les règles assez longues qui ont été écrites à l'intention de ceux qui pratiquaient déjà SL.

**Ce qui a changé :**
Les nouvelles règles sont divisées en 5 sections : Infanterie, Terrain, Armes lourdes, Véhicules et DYO (ou comment construire ses propres scénarios). Il faut, avant de pouvoir commencer à jouer les premiers scénarios proposés, lire au moins les deux premières sections en entier (soit une soixantaine de pages) puis, lorsque l'on veut introduire chars et canons, il faut ingurgiter les deux dernières, soit environ 40 pages. C'est un exercice intellectuel un peu fastidieux dont les vétérans se tireront aisément car ils trouveront de nombreuses règles déjà connues. En ce qui concerne l'infanterie, les principaux points qui ont changé sont les suivants :

- L'unité de base n'est plus le squad mais le demi-squad ( ce qui permet de limiter les pertes ).
- La table des combats est beaucoup moins meurtrière. On n'a plus de résultats KIA tant redoutés qui exterminaient tout ce qui se trouvait dans l'hexagone, mais des résultats K (qui réduisent un squad en demi-squad ) ou nKIA ( où n est le nombre d'unités affectées par le KIA ). Ainsi, avec des puissances de feu faibles, c'est à dire inférieures à 6 facteurs, on ne peut guère occasionner de massacre d'autant que les squads qui tirent sans chefs et qui font un double aux dés voient leur puissance de feu baisser d'une colonne.
- On ne tire plus n'importe comment ni n'importe où, car tout tir peut déclencher la réaction du "sniper" adverse (franc-tireur ) et alors, gare aux chefs !
- Les unités ont un facteur de qualité (ELR ) et si elles ratent leur test moral en dépassant leur ELR, elles baissent de niveau ( c'est ainsi que le soviétique se retrouve souvent avec une majorité de conscrits ).
- Le tir défensif a lieu pendant la phase de mouvement ennemie ou pendant la phase de tir défensif, la cible n'étant alors plus considérée comme étant en mouvement. Une unité peut tirer plusieurs fois en tir défensif. Si elle tire pendant la phase de mouvement ennemie, elle peut re-tirer soit pendant la phase de mouvement sur l'unité ennemie la plus proche, soit pendant la phase de tir défensif sur toute unité ennemie qui lui est adjacente.
- Les mitrailleuses ont une cadence de tir ( 3 pour les lourdes, 2 pour les moyennes et 1 pour les légères ). Si, d'aventure, le résultat obtenu sur le dé coloré est inférieur ou égal à la dite cadence, l'engin peut re-tirer ; d'où une efficacité accrue de toutes les mitrailleuses.
- La déconfiture d'un chef n'affecte plus que les unités qui ont un moral inférieur à celui du chef.
- Les unités qui se rallient dans les maisons ou les bois bénéficient de bonus et celles qui se rallient seules (notamment les chefs ) de malus. Tout joueur peut rallier une unité quelconque pendant sa phase de ralliement. Les soviétiques bénéficient de commissaires jusqu'en Octobre 1942 qui fanatisent leurs troupes et les américains sont sujets au DM.
- Lorsqu'une unité obtient le fameux 2 à son jet de moral, elle peut soit créer un héros, soit monter de niveau, soit devenir berserk ; elle a dans ce dernier cas un moral de 10 et se met à charger sauvagement ses adversaires. Ultime possibilité, le 2 au moral peut aussi permettre de se rendre.
- La plupart des unités, à l'exception des soviétiques et des mineurs ont des fumigènes et peuvent les placer pendant la phase de mouvement. Ceux-ci sont cependant moins efficaces que dans les modules précédents.

Notre but n'est pas de faire une liste exhaustive des changements intervenus, mais d'en donner une idée à ceux qui n'ont pas encore testé ASL. On pourrait ainsi citer l'institutionnalisation du "Bypass" et du "Double-Time", la possibilité d'embusquer les chars dans les villes, le combat au corps à corps, la possibilité de se déplacer tout en restant camouflé et bien d'autres encore. Ce qu'il faut surtout savoir, c'est qu'une partie d'ASL est encore plus passionnante, plus remplie de rebondissements et d'imprévus qu'une partie de SL. On pourrait paraphraser et dire: "A tout instant, il se passe quelque chose sur le terrain d'ASL". Les amateurs de SL qui investiront dans ASL en auront pour leur argent malgré le prix de prime abord prohibitif.

***Omar Jeddaoui***

# PANZERGRUPPE

# Guderian.



*Nous nous sommes posés la question, bien sûr, de déterminer quels jeux il convenait de vous présenter en premier et sur quels critères les choisir ... Ca n'a pas été une mince affaire, car des jeux de simulation historique, il y en a des tas dont une grande majorité d'aussi valables les uns que les autres et songez que chaque bataille qui a eu lieu peut donner naissance à un jeu, voire même plusieurs parfois, et on ne s'en prive d'ailleurs pas, quoique certaines batailles soient plus "stimulantes" que d'autres ( on ne compte plus les jeux sur Waterloo, Austerlitz, Alésia, front de Russie ...).*
*Or donc, nous avons décidé de commencer avec la présentation de quelques "grands classiques", des jeux datant de plusieurs années mais qui sont encore disponibles -et joués- aujourd'hui fin 87. Ces jeux sont basés sur des mécanismes qu'on retrouve dans la plupart des wargames, et sont par conséquent d'excellents moyens d'initiation. Ce mois-ci, Panzergruppe Guderian (en abrégé dites PZG. GUD.) où vous vous retrouvez à la tête de l'offensive blindée allemande en Russie.*

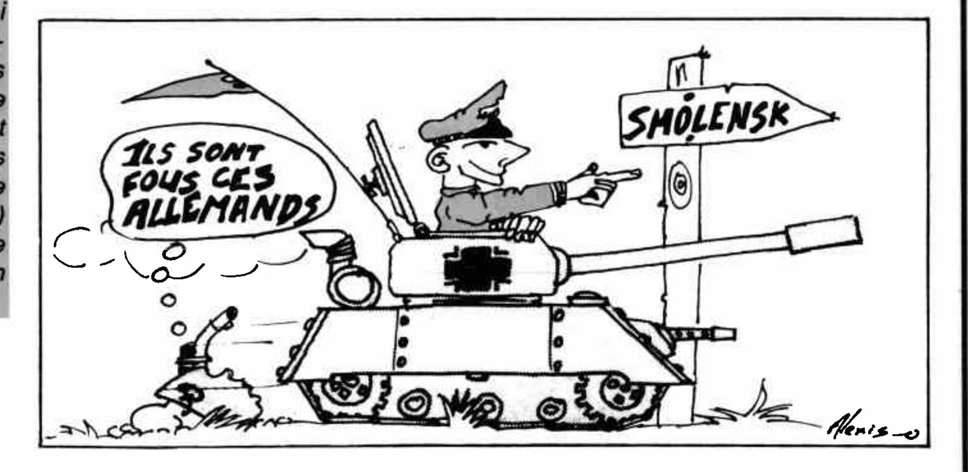
## PANZERGRUPPE
### GUDERIAN

Firme S.O.I. défunte, repris par Avalon Hill
Copyright 1976 ..!
Couramment diffusé en France .
Disponible avec traduction .

Ce jeu est une simulation des combats qui se sont déroulés devant, autour et pour la prise du noeud routier et ferroviaire de Smolensk, au tout début de la fameuse offensive allemande de 1941, codée "Offensive Barbarossa". Cette simulation est de niveau opérationnel, c'est-à-dire qu'elle nous permet de mettre en oeuvre des unités allant du régiment à la division.

Au niveau réalisation technique, il n'y a rien à redire, la boite est solide, la carte aussi, les pions suffisamment épais, les marqueurs en grand nombre, les couleurs utilisées sont pratiques et agréables à l'oeil.

Le système de jeu est du genre classique avec quelques aménagements, l'ensemble reste très accessible à tous. Pour les néophytes absolus, voici le détail des phases de jeu à respecter :
- Mouvement : vous bougez tous vos pions.
- Combat: vous réalisez tous les combats possibles et nécessaires.
- Second mouvement : Réservé aux unités mécanisées allemandes , ce deuxième mouvement permet de rendre compte de la mobilité supérieure des unités allemandes par rapport à leurs adversaires russes. Il y a aussi quelques phases mineures lors desquelles on pose certains marqueurs (interdiction aérienne, partisans), où on achemine des renforts, etc...
L'état du ravitaillement, les effets du commandement sont pris en compte de manière utile et sans être trop contraignants dans la conduite des opérations.
En bref, comme il n'y a aucune critique à apporter à ce "Grand Classique" (songez, voilà 10 ans que les rééditions se succèdent), nous préférons passer directement à l'exposé de la situation et les moyens d'y faire face dans un camp comme dans l'autre :




### CAMP ALLEMAND
*Messieurs, la situation est la suivante : devant nous, des éléments avancés de l'Armée Rouge tentent de se replier derrière le Dniepr et la W.Dvine en prenant appui sur Mogilev, Orscha et Vitebsk. Ces quelques divisions ne tiendront pas longtemps face à nos troupes et notre objectif est d'atteindre et de dépasser Smolensk en fonçant le long de la route qui mène à Moscou. Voici mes consignes : que les blindés foncent tout droit en laissant à l'infanterie le soin de nettoyer les poches de résistance derrière ; vous devez engager et détruire loin en arrière du front les réserves que les Russes risquent d'envoyer. Au pire, il est indispensable de les bloquer, puis de les refouler le plus près possible de Moscou. J'ai confiance en vous, en avant !*

### CAMP RUSSE
*Camarades, l'heure est grave, les forces allemandes sont en train de bousculer nos avant-gardes qui ont l'ordre de tenir sur place en immobilisant un maximum d'unités blindées allemandes. Il faut rappeler les réserves de toute urgence, nous les engagerons le long de la poussée principale adverse, et partout*

*où le terrain le permettra (bois, ville, rivières...) ; il faut gagner du temps, ne livrez pas de bataille rangée, visez les lignes de ravitaillement adverses, leurs communications, les fronts secondaires, allez et bon courage!*

Comme on le voit, de prime abord, le combat n'est pas le même et l'âme non plus. L'allemand doit non seulement conquérir du terrain (toute la carte en fait puisqu'il y apparait à l'un des bouts), mais aussi détruire de vastes pans de l'Armée Rouge, c'est une course contre la montre pendant les 12 tours de jeu et l'on sait tous quel redoutable adversaire surgira en fin de ce compte à rebours si particulier, c'est l'hiver russe !!! Le Russe lui sait qu'il va devoir reculer, mais il ne sait pas de combien (point de départ des unités allemandes jusqu'à Smolensk = 250kms), son objectif est d'user son adversaire et de l'obliger à se disperser, se fragmenter en des tas de petites forces qui pourront être submergées individuellement par la marée des renforts russes surgissant de partout, à condition de les employer à bon escient.

Pour atteindre ses objectifs, chacun a à sa disposition des moyens différents, et là, le jeu atteint le sublime, car c'est justement en cela que réside tout le plaisir du wargame : faire le maximum avec les moyens que l'on vous donne face à un adversaire parfois inférieur, parfois supérieur, mais toujours différent. Le Russe dispose d'une quasi-infinité de pions (j'ai renoncé à les compter) et chaque tour apporte son lot de renforts (au minimum 5 pions avec le général commandant, souvent le double, voire plus ...) mais ces pions sont fragiles, non pas faibles, car au combat leur valeur peut être très élevée, surtout en défense, mais fragiles car ils ne disposent que d'un pas de perte (ce qui signifie que s'ils doivent subir des pertes, quel que soit leur niveau, c'est à chaque fois un certain nombre de pions en moins, alors que les pions allemands peuvent être retournés avec une valeur de combat plus faible au moins deux fois, au plus quatre fois (cas des divisions d'infanterie allemande) ; en plus, certains diront en moins, vous allez voir pourquoi, le commandement russe ne connait pas la valeur des pions adverses (mais l'allemand non plus par la même occasion), cette valeur n'est révélée que lors du combat, alors bien sûr, ce peut être un handicap pour un joueur russe impétueux qui désire attaquer, mais quant à nous, c'est un avantage énorme, car la surprise désagréable est toujours dans le camp adverse dont le rôle est justement l'offensive (combien de fois, contre son gré, à cause de cette ignorance, le joueur allemand va-t-il être contraint à des combats à 1/2 = 1 chance / risque d'obtenir un dévastateur A.E / Attaquant Kaput !)

L'Allemand aussi a des moyens spécifiques ; il s'agit essentiellement de la seconde phase de mouvement qui lui permet après chaque combat de réorganiser son front ou, plus efficace, d'exploiter une percée; également, ses pions organisés en pile divisionnaire bénéficient d'un dédoublement de valeur de combat en attaque comme en défense ; enfin, une règle que chacun peut utiliser avantage particulièrement l'Allemand : il s'agit du débordement qui est une sorte de combat livré pendant le mouvement et dont l'effet est de détruire les zones de contrôle adverses, ce qui permet aux p'tits copains derrière d'infiltrer le dispositif et de compléter les encerclements, entre autres.

Comme vous le voyez, il y a de quoi faire et surtout beaucoup à découvrir dans cet excellent jeu. Les principes essentiels, seconde phase motorisée et débordement se retrouvent dans quasiment tous les wargames deuxième guerre mondiale dignes de ce nom et les réflexes acquis dans la pratique de Pzg.Gud vous donneront à coup sûr l'avantage sur de nombreux adversaires dans bien d'autres jeux de même type.

Vous avez ouvert la boite ? Ne sentez-vous pas déjà souffler à vos oreilles le vent brûlant des steppes russes sous le soleil de Juillet ?

En avant, NACH MOSKAU !
Attention, £*$&§ (terme russe intapable sur notre machine et signifiant à peu près: ILS NE PASSERONT PAS !)

**Un peu d'Histoire :**
Depuis le 22 Juin, date de commencement de l'offensive "Barbarossa", la Wehrmacht a volé de succès en succès, se forgeant par la puissance des panzer une réputation d'invincibilité. En juillet 1941 l'armée allemande avance sur trois fronts : le groupe d'armées nord qui se dirige vers Novgorod et Leningrad ; le groupe d'armées sud qui a pour objectif Dniepropetrovsk et la crimée (Sebastopol) ; et le groupe d'armées "mitte" (centre), commandé par Von Bock, qui file vers Smolensk et Moscou.
Smolensk est un objectif stratégique clef. C'est un noeud ferroviaire important et, surtout, c'est l'antichambre de Moscou. Déjà en 1812 Napoléon avait décidé de ne pas aller au-delà : "Je m'arrêterai à Smolensk ; l'armée y prendra ses quartiers d'hiver ; la campagne de 1812 est finie ; 1813 fera le reste..." Puis l'espoir de saisir l'insaisissable, cette armée russe fuyant comme l'horizon, l'entraîna...
Les 10 et 11 juillet, le puissant groupement blindé de Guderian, composé des 24°, 46° et 47° panzerkorps se présente devant le Dniepr et le franchit sans coup férir entre Moghilev et Orscha. Complètement surpris, le maréchal Timochenko jette dans la bataille un ensemble d'une vingtaine de divisions qui étaient en reconstitution dans la région. L'unique division de cavalerie de la Wehrmacht et la 4° panzer soutiennent et brisent le choc pendant que les blindés foncent. La 3° panzer se dirige vers Roslavl, la 10° panzer et la division "Das Reich" prennent Jelna, tandis que la 29° motorisée atteint Smolensk le 16 juillet. Enfermés dans une poche entre Smolensk et Roslavl, les russes résisteront jusqu'au 5 août. La perte de Smolensk est un tel choc que les autorités soviétiques la nieront pendant plusieurs semaines.

**Epilogue:**
Contrairement à ce que l'offensive sur Smolensk laissait croire et contre l'avis de ses généraux (y compris Guderian), Hitler donna la priorité à la conquête de l'Ukraine (qui fut un succès), mais lorsqu'il se décida enfin à marcher sur Moscou, l'hiver russe était là, et les panzer s'arrêtèrent à 50 kilomètres de la capitale...

Le mois prochain rendez-vous pour *Fleurus*, la bataille qui redonna confiance aux révolutionnaires Français.

***Xavier Jacus***

# AMIRAUTE

Ca ne manque quasiment jamais à chaque fois que nous faisons allusion dans notre entourage à notre passion pour le jeu de guerre navale, il y a toujours le funeste de service pour humoriser sur le thème de "Aah oui! La guéguerre, la bataille navale!" Soupirs! Bien évidemment, il ne s'agit pas de critiquer ce sympathique divertissement de notre bas-âge, qui a, à sa manière bien amusé des générations d'écoliers peu attentifs, eh, eh! Tout au contraire, nous voudrions faire l'apologie d'un jeu qui, nous en sommes sûrs , ne tardera guère à faire partie du patrimoine ludique minimum de tout joueur simulateur digne de ce nom. Il s'agit du jeu **"AMIRAUTE"**, oeuvre d'un Français, grand amateur de marine moderne, le docteur Paul Bois, qui a passé une bonne part de son enfance pendant le deuxième conflit mondial, à Toulon, à rêver à ces mastodontes courants sur l'océan, à l'écoute de la moindre rumeur et se précipitant sur les rares communiqués de presse relatants succintement les faits d'armes de ceux qu'il avait vu quitter le port parfois bien longtemps auparavant.

Vous décrire ce jeu n'est pas vraiment compliqué mais ce serait surement très long, car il s'agit essentiellement d'un système de règles cohérentes qui utilisées de manière logique (par rapport à la manoeuvre de l'époque), permettront à tous les fanas, mais aussi au simple curieux de reconstituer ou mieux de simuler n'importe quel combat naval type seconde guerre mondiale pourvu qu'il ne s'agisse pas d'un thème trop tactique du genre "éperonnage d'un pirate thaï - iandais par un dragueur de mines albanais..." ; bref, du moment que vous restez dans le domaine opérationnel (flottille contre flottille, vastes affrontements de flottes entières), tout est permis même, je le répète, au simple curieux, et cela avec ou sans intervention de l'aviation. La seule limite que l'on rencontrera alors sera justement notre propre capacité à commander, c'est-à-dire le moment où il y aura trop de navires ou d'avions pour qu'un seul joueur puisse les manipuler tous avec efficacité. Et justement, c'est à ce moment là qu'intervient le besoin de jouer en équipe, avec répartition des flottilles et des rôles, car ce jeu est d'un genre particulièrement convivial. De surcroit , l'auteur a eu l 'astuce de réaliser son jeu (sous-titré **"PROPOSITIONS POUR UN JEU DE GUERRE NAVALE"**) de manière pédagogique, ce qui signifie que vous serez invités après avoir ouvert la boite à vous initier aux règles de manière progressive, d'abord les combats aériens et de surface, puis l'utilisation des sous-marins et des torpilles et ainsi de suite à travers toute une série de scénarios qui vous permettront de découvrir progressivement les possibilités du jeu.

Une originalité de taille par rapport aux autres wargames traditionnels, la boite de jeu ne propose ni cartes ni pions, eh oui, les cartes vous les réaliserez vous- mêmes sur du calque (ce qui permettra à l'arbitre, dans les scénarios où il est indispensable de superposer les routes des différentes flottilles pour déterminer si oui ou non il y a engagement et quand il a lieu), quant aux pions, ils sont inutiles puisque vos navires sont représentés sur les calques par un simple point. Pourtant cela ne gâche rien de disposer des figurines , fin du fin quand on sait les peindre avec la peinture de camouflage historique, ou même de simples silhouettes ou des plans de surface qui offrent l'avantage de situer à la fois les cibles (tourelles, passerelles, etc...) et la disposition des différents éléments indispensables à la conduite du tir (position des batteries de canons, répartition des tubes lance-torpilles...). Tout cela n'est pas indispensable, mais on y trouve vite goût, vous verrez.Tout de même, il y a une chose de perturbante pour un néophyte total juste après avoir acheté sa première boite, c'est qu'il n'est précisé nulle part comment commencer une partie... Eh oui, ça semble simple, mais encore faut-il s'en rendre compte, alors voilà pour les plus jeunes joueurs notre façon de concevoir une partie d' **"AMIRAUTE"** :
Tout d'abord nous nous débrouillons pour que l'un d'entre nous apprenne complètement le système de résolution des combats. Ce sera l'arbitre (on peut faire sans, mais c'est bien pratique pour pouvoir jouer en aveugle).L'arbitre (puisque le voilà promu à ce poste redoutable) communique aux joueurs un ou deux jours avant la partie le thème tactique et le matériel dont ils disposeront, ce qui laisse à chacun d'entre nous et à chaque camp le temps de bien connaitre son ou ses navires et de prévoir les premiers mouvements.

La partie commence, les joueurs de chaque camp s'isolent dans une pièce différente (si possible) et l'arbitre fait des aller-retour ce qui lui permet par la même occasion de s'entrainer pour le prochain marathon (astucieux, non?). Il a tout de même à sa disposition un petit boudoir ou une zone absolument interdite aux joueurs dans laquelle il a disposé tous ses tableaux d'aide de jeu, les dossiers des deux camps, le déroulement des mouvements stratégiques, le calendrier météo et que sais-je encore...

Dès qu'un combat éclate, les joueurs concernés sont mis en présence l'un de l'autre, et devant un véléda dit tactique qui montre la situation, chacun est alors invité à dire ce qu'il fait ou à l'écrire en grand secret, et l'arbitre réalise devant tous les ordres reçus... Ainsi de suite jusqu'à ce que la mort ou la fuite de l'un ou de l'autre s'ensuive. On revient alors aux mouvements opérationnels si la fin du combat n'a pas sonné le glas de la partie.

Il nous reste à préciser que ce jeu est totalement déconseillé aux amoureux de la simplicité, ardents défenseurs de la pure et vierge simplicité d'un jeu de petits chevaux ou partisans des stratégies pures et dures de la bataille navale traditionnelle, car pour vous donner une idée, les paramètres à prendre en compte lors d'un bête combat de surface au canon sont les suivants: type du canon, portée réelle et maximum pratique, vitesse de la cible, taille de la cible, etc... Inutile d'être devin

pour imaginer ce que cela donne même sans complications du genre: entrainement des canonniers, gros temps, obus spéciaux et autres joyeusetés incapacitantes plaisirs des puristes; tel quel avec les nombreux tableaux fournis, n'importe quel élève de niveau secondaire parvient rapidement à arbitrer, quant à jouer tout simplement, n'importe qui, fut-ce grand-mère si elle n'a pas trop d'à-prioris négatifs peut tenter l'aventure, vous verrez bien ce que cela donnera .

## REGLES COMPLEMENTAIRES

De par son principe, le système de jeu **AMIRAUTE** accepte toutes sortes de modifications ou de suppléments aux modalités d'arbitrage . C'est ce qui fait un des principaux intérêts de ce jeu. C'est ainsi que, à diverses reprises, des compléments de règles ont été proposés, notamment par Jean Ricard, dans une série d'articles parus dans la revue Casus Belli .

Pour l'ensemble des thèmes qui vous seront proposés dans GRAAL, quelques nouvelles dispositions sont nécessaires à notre avis, pour compléter les règles déjà éxistantes d' **AMIRAUTE**. Ces règles ne sont d' ailleurs pas récentes et sont utilisées systématiquement par bon nombre d'entre nous depuis quelques années déjà. Il nous a seulement paru important de les rappeler ici, afin de généraliser leur emploi. En plus, chaque scénario que nous vous proposerons comportera, si cela est nécessaire, des règles d'arbitrage spécifiques . Autrement, toute latitude est laissée aux joueurs et arbitres d'utiliser tout ou partie des règles et annexes proposées par ailleurs ou de leur cru.

1 . Limitation de la dotation en munitions

La perspective de se trouver sans munitions faisait partie des contraintes de la vie d'un Amiral :

- Chaque tourelle pourra effectuer 24 salves (ce qui correspond à deux heures de tir intensif) avant d'être à court d'obus .
- Chaque tube lance-torpille sera approvisionné pour tirer une seule fois (à l'exception de certains destroyers japonais équipés d'un système de rechargement ).

2 . Répartition des points de dégats :

Ordinairement, on considérait qu'un navire touché voyait son armement réduit en égale proportion. En fait, bien d'autres cibles existent sur un navire de guerre. Nous les avons regroupés en quatre différents secteurs :

- Le mouvement : les machines, les appareils de propulsion, la coque ; bref, tout ce qui peut influer sur la vitesse.
- L'armement : les tourelles, les tubes lance-torpilles, les pièces de DCA.
- Divers : toutes sortes de zones ou installations dont la suppression ne nuit pas à l'efficacité au combat du navire .
- Transmissions : il s'agit des installations nécessaires aux communications internes et entre navires, le poste de commandement ainsi que les postes de direction de tirs.

Si, pour couler un navire, il faut toujours que les dommages infligés soient supérieurs ou égaux à ses points de résistance ; les dégats partiels, eux, seront répartis sur les différents secteurs . Voici la procédure à suivre ...

On détermine tout d'abord les points de résistance affectés à chaque secteur du navire (Tableau 1, première colonne). Dès qu'un dommage intervient, selon le type de projectile, on localise par un dé de pourcentage le secteur qui a été atteint (Tableau 1, colonnes 1 et 2). Les dégats causés sont ôtés du nombre de points de ce secteur. Si un secteur est complètement détruit, les dégats supplémentaires seront réaffectés à un autre secteur, jusqu'à destruction totale du navire. Les capacités de mouvement ou de tir seront réduites en proportion des dégats effectivement reçus dans ces secteurs. La destruction du secteur Divers n'a aucune conséquence. Par contre, la destruction totale du secteur Transmissions a pour effet de supprimer les communications directes ceci entrainant une réduction de la précision des tirs de 50% et l'impossibilité de coordonner les mouvements du navire avec les autres unités de la flotte.

Exemple : un cuirassé anglais de 66pts, équipé de 8 canons de 381mm en 4 tourelles, allant à une vitesse maximale de 23 noeuds reçoit 7 obus de 203mm. Chaque obus au but entraine une série de lancers de dés à 6 faces et de dés de pourcentages. Les tableaux 2 et 3 montrent les résultats puis les conséquences de cette salve dévastatrice.

Ce système de répartition des points de dégats est très lourd à gérer, aussi nécessite-t-il de la part de l'arbitre une préparation accrue de son scénario, notamment des fiches signalitiques des navires, cependant, il faut admettre que le réalisme atteint vaut largement cet effort supplémentaire .

***Benoit MARCONNET et Xavier JACUS***

**TABLEAU 1. REPARTITION DES DOMMAGES**

| Secteur | Répartition des points de résistance | Localisation des dégats | |
|---|---|---|---|
| | | Torpilles et mines | Obus et bombes |
| Mouvement | 35% | 90% | 20% |
| Armement | 35% | 0% | 45% |
| Divers | 20% | 10% | 25% |
| Transmissions | 10% | 0% | 10% |

| Obus | Dommages (annexe 10) | | Localisation | |
|---|---|---|---|---|
| | dé 6 | dégats | dé % | secteur |
| 1 | 3 | 1 point | 57 | armement |
| 2 | 1 | 3 points | 24 | armement |
| 3 | 4 | 0.5 point | 78 | divers |
| 4 | 4 | 0.5 point | 05 | vitesse |
| 5 | 2 | 1.75 points | 93 | transmissions |
| 6 | 1 | 3 points | 18 | vitesse |
| 7 | 6 | 0.15 point | 41 | armement |

| secteur | points de résistance | points de dégats | % de pertes | conséquences |
|---|---|---|---|---|
| vitesse | 23.1 | 3.5 | 15% | vitesse réduite à 19.5 n |
| armement | 23.1 | 4.15 | 18% | une tourelle détruite |
| divers | 13.2 | 0.5 | 4% | rien |
| transmissions | 6.6 | 1.75 | 27% | rien |

# CROISADES

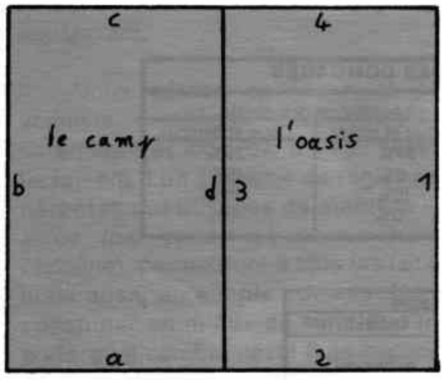
## REZZOU

### L'HISTOIRE :

Le petit matin se lève sur le camp de Sir WALTER, établi près de l'oasis d'AN'NABK. Sa fille Blodwin, promise à Sir RAYMOND dort, ainsi que ses suivantes Edith et Audrey. Certains hommes de garde, écrasés par la fatigue, ronflent comme des bienheureux tandis que les hommes de la corvée d'eau s'ébattent dans la mare près de laquelle paissent les chevaux.
Hélas ! Avertie de la présence de ces riches voyageurs, de leurs femmes et chevaux, la bande d'HASSAN, grand pillard devant l'éternel, s'apprête à fondre sur le camp des Roumis. Sir RAYMOND arrivera-t-il à temps pour sauver sa promise d'un deshonneur certain ?

### DISPOSITION DU TAPIS DE JEU :

Remarque importante : Tranchées et collines n'existent pas sur la carte du camp.




### LES CAMPS EN PRESENCE :

**Les voyageurs :**

- Blodwin, Audrey, Edith
- Chevaliers à pieds: Sir Walter, Murda
- Sergents à pieds : Guy, Llewellyn
- Templiers : Enguerram, Ernest
- Archers en armure : Ansel, Hugues, Jean, Robert, William
- Hallebardier : Fursa
- Vouguiers : Cliff, Shawn
- Piquiers : Aki, Arnold, Bryn, Gareth, Hayden, Stori
- Paysans : Ivor, Dylan
- Matériel : 7 chevaux + cheval de trait, 1 chariot, 2 barils d'eau

**Le futur mari et son escorte :**
- Chevalier : Sir Raymond
- Chevalier templiers : Sir Dreux, Sir Gerard, Sir Matthew, Sir Michael, Sir Raoul
- Sergent à cheval : Baldwin

**Les pillards :**
- Assasins : Hassan, Talat
- Infanterie : Abdul, Ageel, Ali, Baysan, Farh'ad, Hussyin, Mesul, Mohammed, Shammin
- Cavaliers bédouins : Al-Ashraf, Arghun, Bar, Ismail, Kibouga, Mehmet, Rukn, Ruzzik, Thatoul, Yesugai
- Matériel : Flèches enflammées pour les archers bédouins.

### PLACEMENT ET DEBUT DE L'ACTION :

- Les femmes : une dans chaque tente ronde (endormies).
- Sir WALTER + MURDA: dans la tente longue adjacente à celle de Blodwin.
- Ernest et Enguerram, Guy et Llewellyn dans les deux autres tentes (de deux hexagones).
- Fursa, Shawn et Cliff, un dans chaque tente restante.
- Les archers (excepté Robert, de corvée d'eau) sont de guet, chacun dans un arbre du camp et espacés d'au moins cinq hexagones.
- Les piquiers, dans la mare, à deux hexagones du bord le plus proche avec deux barils d'eau. Robert à un hexagone du bord le plus proche.
- Les chevaux : chacun doit occuper au moins une case de broussaille près de la mare (sous les palmiers). Ils sont gardés par Ivor et Dylan (paysans) qui doivent chacun se trouver adjacent à un cheval.
- Le chariot : dans le camp.
- Enfin, les assasins et l'infanterie sont embusqués dans les arbres du côté C (hors du camp).

La partie débute par l'attaque des pillards, la cavalerie bédouine entrant par le côté A avec huit points de mouvement.
Sir RAYMOND et sa suite arrivent au tour (4) par le bord 1.

### REGLES SPECIALES :

- Avant que la partie débute, on jette un dé pour chacun des personnages suivants :
Les archers de garde, les paysans, l'Hallebardier, les vouguiers, Sir Walter (qui se fait vieux), Sgt Llewellyn.
1 à 5 : le personnage est éveillé.
6 et + : le personnage dort.
Un personnage qui dort est mis "stun" et ne se réveillera qu'au tour (2) (attention, un dormeur assommé, blés-sé ou devant reculé est blessé et reste sur place).
- Pendant les deux premiers tours , les pillards bénéficient d'un bonus de -1 applicable au dé.
- Les femmes peuvent être emmenées selon la règle applicable à la capture des chevaux (livret de croisades : 1.58)
- Les roumis n'ont pas le droit de tuer leurs propres chevaux.

### *LES CONDITIONS DE VICTOIRE :*

*Les pillards gagnent s'ils totalisent au moins 50 points.*
*Le barême suit :*
*Chaque homme d'arme tué : 1 pt*
*Chaque chevalier tué : 4 pts*
*Chaque cheval enlevé : 6 pts*
*Chaque suivante enlevée : 8 pts*
*Blodwin enlevée : 15 pts*
*Chaque chevalier rançonné : 15 pts*
*Sir Raymond ou Sir Walter tués : 8 pts*
*Le chariot enlevé : 15 pts*
*Pour chaque homme perdu : - 1 pt*
*Hassan, Al Ashraf tués : - 5 pts*
*Pour enlever femmes, chevaux et chariot, il suffit de les faire sortir par un bord quelconque du tapis de jeu.*





# RÊVE DE PLOMB

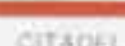
Qui n'a pas rêvé des merveilles de l'orient à la lecture des mille et une nuits ? L'orient fabuleux avec sa multitude de marchands rusés et riches des objets les plus extraordinaires, avec ses brigands nomades qui hantent les profondeurs des déserts, ses saltimbanques aux histoires et aux tours fabuleux, ses princesses cachant leur incroyable beauté derrière des voiles de soie et ses magiciens, genies et autres tapis volants.
Voici donc quelques figurines représentatives du monde oriental. Les plus belles dans le genre sont faites par Fantasy Metal, Citadel et Prince August proposent aussi quelques beaux modèles. Le sorcier sur son tapis volant est de Grenadier.



FANTASY METAL



PRINCE AUGUST CITADEL





CITADEL FANTASY METAL



FANTASY METAL



IRREGULAR



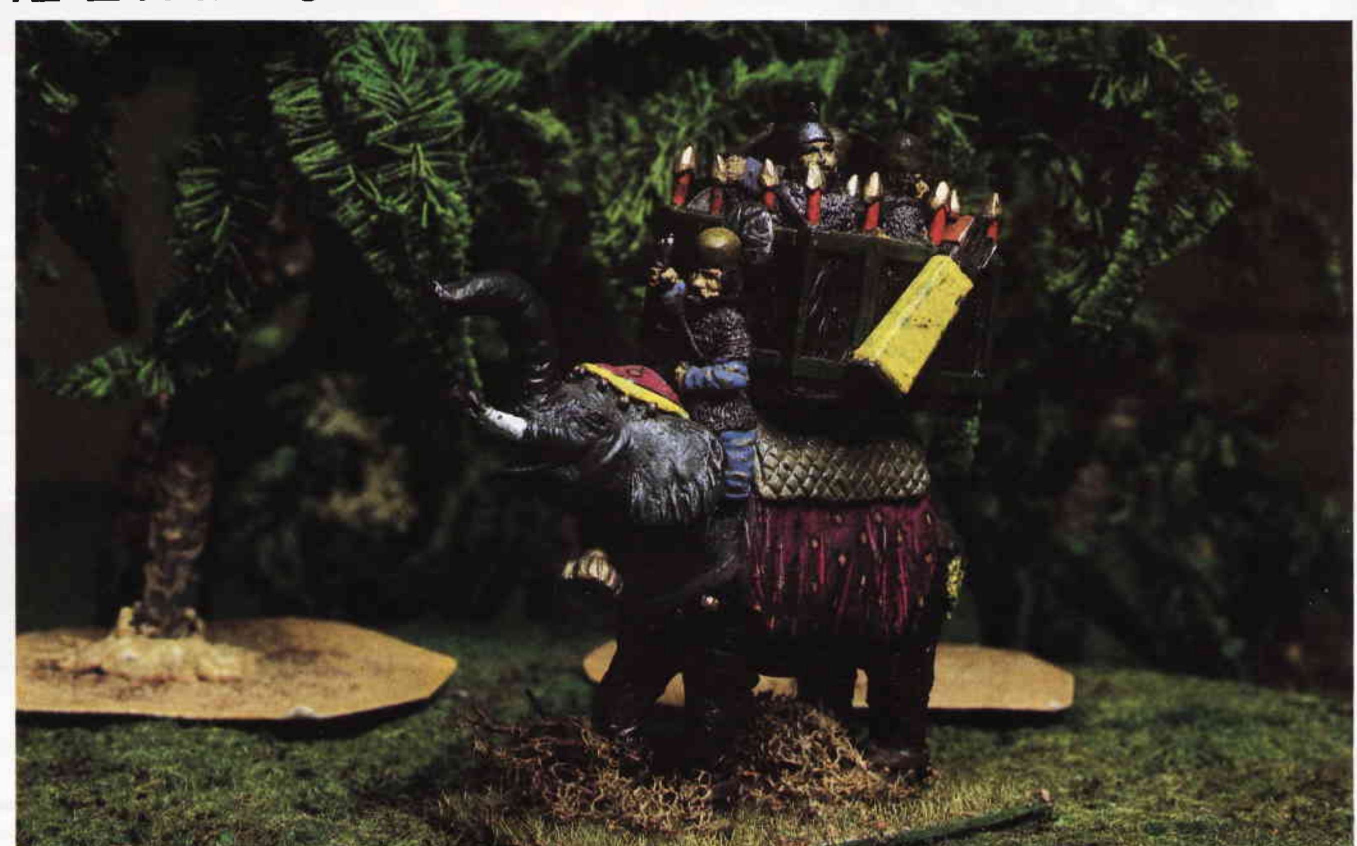
FANTASY METAL CITADEL



ESSEX

Nous sommes sur la plaine d'Udun, face aux portes de Mordor. L'armée coalisée des humains dirigée par Aragorn est disposée en ordre de ba-

# IL ETAIT UNE FOIS... LA GUERRE EN PLOMB







taille. En tout, 4000 guerriers parmi les plus aguerris. En face d'eux, la plaine, et au loin les contreforts des montagnes maudites où se dissimule l'armée de Sauron, au moins 8000 orcs, trolls, et humains pervertis. Gandalf sait que l'initiative revient aux forces du mal, il attend... Soudain les hordes de Mordor déferlent des abris où elles se tenaient tapies : sur l'aile droite, les wargs montés sont les plus rapides. Bien soutenus par les tirailleurs disposés sur les contreforts, leur moral est bon . Leurs ordres sont d'attaquer les flancs ennemis ; aussi, dès qu'ils sont à distance de charge, le grand gobelin qui les commande n'a aucune peine à les lancer impétueusement. Devant eux, les archers de Minas Tirith, disposés sur une colline doivent tenir leur position malgré le déluge de flèches qui s'abat sur eux depuis les hauteurs. Déjà 80 morts dans leurs lignes ; le moral est au plus bas quand ils assistent à la charge fanatique des orcs et des wargs ; certains d'entre eux rompent les rangs introduisant par la même un début de panique. Heureusement, Dol Amroth commande cette aile, et ce héros parvient à rallier les archers qui restent cependant en désordre. Le choc est terrible et malgré la position favorable, les archers sont immédiatement déroutés et perdent la moitié de leurs effectifs. Sur l'autre aile, les cavaliers de Rohan ont mis pied à terre pour recevoir l'assaut des cavaliers Haradrims. Reconnaissant les guerriers qui ont abattu leur grand général à Minas Tirith, les hommes du sud ont chargé un peu trop mollement, pleins d'appréhension, pour s'empaler sur les lances baissées des gens de Rohan ; le combat tourne très rapidement à la faveur de ces derniers, et entamés du tiers, les haradrims s'enfuient. Pendant ce temps, le combat fait rage au centre. Les trolls ont chargé irrésistiblement la colline où se tenaient les

gardes de l'Arbre Blanc, tous combattants d'élite protégés par une armure de Mithril, et commandés par Aragorn en personne. Malgré les prodiges du héros, la garde a reculé en bon ordre sous la poussée ; les pertes sont sévères des deux côtés, mais rien ne semble entamer l'ardeur au combat des opposants... la bataille continue. Encore une relecture du "Seigneur des Anneaux" de Tolkien pensez-vous ? Et bien non puisqu'il s'agit du compte-rendu d'une partie de jeu de guerre avec figurines à thème fantastique, qui opposait deux joueurs, chacun à la tête d'une des armées en présence.

## LES GRANDS PRINCIPES

Le jeu de guerre avec figurines se pratique depuis fort longtemps puisque déjà dans l'antiquité certains vestiges et certains textes attestent de l'emploi de modèles réduits pour étudier la tactique. Pourtant il faudra attendre la première moitié du vingtième siècle pour qu'apparaissent en Prusse des règles de simulation très poussées, très comparables à nos jeux actuels. Le "Kriegspiel", littéralement "jeu de guerre", est né, et s'il sert d'abord aux militaires pour les former, rapidement les collectionneurs de figurines, soucieux de leur donner un semblant de vie, procéderont à la création de règles de jeu. Mais ce n'est pas avant le début du vingtième siècle que des règles de simulation tactique et stratégique seront accessibles au grand public grâce aux articles de H.G. Wells, l'auteur de "La Guerre des Mondes". Depuis, les anglo-saxons ont abondamment édité de ces jeux.
L'intérêt du jeu de guerre avec figurines réside dans la qualité de la simulation. Quelque soit la règle, les mêmes principes sont repris :
- Une figurine représente un groupement de plusieurs dizaines de combattants aux caractéristiques communes. Par conséquent, les effectifs engagés sont suffisamment grands pour être réalistes, et chaque bataille voit s'affronter des milliers de guerriers.
- Chaque figurine est sur un socle dont les dimensions correspondent à la formation que les combattants adoptent. Ainsi le socle est d'autant plus grand que les guerriers sont éloignés les uns des autres.
- Chaque figurine est "budgétée", c'est-à-dire qu'une valeur lui est donnée qui tient compte à la fois de ses protections, de ses armes, de son entrainement et de son efficacité. Ce système permet, si les joueurs le désirent, d'équilibrer leurs armées pour que les forces en présence soient égales.
- Les figurines sont regroupées en unités constituées ayant une identité tactique, culturelle ou sociale. Par exemple, les paysans sont groupés à part des lanciers, lesquels peuvent être distingués ou mêlés à des arbalétriers, et en toutes circonstances les chevaliers forment une unité distincte.
- Chaque unité reçoit un ordre donné par le général qui la commande avant que la partie ne commence. Cet ordre conditionne son comportement dans la bataille.
- Tous les facteurs habituels pour un conflit armé sont repris et varient selon les types de troupes : le mouvement, la valeur combattante, l'efficacité du tir.
- De plus, il est tenu compte en permanence de l'état du moral des unités, de la formation adoptée par chacune, ainsi que des aléas de la cohésion.
- Enfin, le jeu se décompose en tours représentant une échelle de temps donnée, souvent une heure de combat réel. Mais à l'intérieur d'un tour de jeu, toutes les actions sont simultanées, et les intéractions sont donc normales et autorisées : tir sur un adversaire chargé par d'autres troupes, charge interceptant une charge adverse qui ne lui est pas destinée, interpénétration, lors de la charge d'un adversaire, d'une unité par une autre qui formait un écran de protection...

Bien entendu, une telle qualité de simulation ne va pas sans une certaine compléxité. Pourtant, que cela ne décourage pas les potentiels joueurs débutants, car ces règles, très logiques, sont tout à fait abordables et compréhensibles après quelques parties. De plus, un système de jeu trop simple, voire simpliste, épuise rapidement ses possibilités, et oblige à utiliser toujours les mêmes "trucs" pour gagner, ce qui, convenons-en, est dénué d'intérêt.
Les règles existantes actuellement sur le marche sont toutes issues de modèles anglo-saxons, et ne concernent que des périodes historiques. Dans la période antico-médiévale, les principales règles anglaises non traduites que vous trouverez sont :
- Sixième édition du Wargame Research Group (Association anglaise de référence, créatrice et éditrice des règles les plus jouées dans le monde) ;
- Septième édition du W.R.G. ;
- "Shock of Impact" de Tabletop ;
- "Warfare through the ages" de Newbury.
Quant à la règle française, il s'agit d'une traduction de la cinquième édition du W.R.G., "La Flèche et l'Epée". A signaler cependant l'existence de nombreuses autres règles diffusées par des clubs français, et jouées uniquement au sein de ces associations, qui sont toutes des avatars plus ou moins heureux des règles W.R.G. L'intérêt de certaines étant hélas atténué par leur rédaction et l'absence de diffusion dans les circuits commerciaux.

## ADAPTATION AU FANTASTIQUE

Vous l'aurez donc compris, il n'existe pas aujourd'hui de règle de simulation tactique qui soit spécifiquement fantastique. Mais que ce fait ne vous arrête pas, car GRAAL à travers cette rubrique, vous propose des adaptations pour la règle "La Flèche et l'Epée". En effet, elle se joue en historique sur une période extrêmement vaste s'étendant de 3000 avant J.C. à 1350 après J.C., et par conséquent s'applique à des armées totalement différentes, de telle façon que tout ce qui a pu exister dans l'histoire est jouable. Mais puisque le système de jeu est suffisamment souple pour aborder toutes les périodes historiques avant l'utilisation massive de la poudre, il est donc simple d'établir des équivalences entre des armées historiques et des armées fantastiques. Voici quelques exemples d'adaptations :

- Toutes les races d'humains trouvent leurs équivalents dans la régle, donc pas de problème.

- **Les Nains** : Ils ont beau être petits, ils sont puissamment bâtis et d'une grande vitalité. Leurs performances correspondent donc à celles des humains. Ils utilisent des armes courantes. Plutôt disciplinés, il ne faut pas hésiter à les classer "troupes régulières" et à leur donner un moral de base élevé car ils sont courageux. Il est fréquent de les voir combattre au coude à coude, ce qui correspond à l'ordre serré pour les socles.

- **Les Elfes** : L'espèce commune est tout à fait comparable aux humains. Cependant, ils sont individualistes et par conséquent d'entrainement tribal, donc "Irréguliers". Leur moral est normal pour la plupart, hormis quelques nobles. Leur ordonnance

naturelle les pousse à avoir les coudées franches au combat, ils ne peuvent donc être en ordre serré. Cas particulier, les elfes sylvains à pied dans les bois ne sont pas pénalisés dans leurs déplacements mais ne portent aucune armure de métal.

- **Les Orques** : Ils sont de la taille et de la force d'humains bien musclés. Leur armement est courant. Mais n'étant pas très disciplinés, la majorité d'entre eux sera d'entrainement tribal avec un moral moyen, si ce n'est médiocre. Certaines grandes races plus puissantes peuvent fournir des combattants d'élite. Cependant l'efficacité des orques repose essentiellement sur leur nombre et leurs unités doivent être les plus massives possibles. Individuallistes au combat, ils refusent d'adopter la formation en rang serré.

- **Les loups géants** : Ils sont considérés dans leurs mouvements comme des fantassins en ordre lâche en armure non métallique (soit le code LMI), mais au combat et au tir les facteurs pris en compte sont ceux du chameau moyen (MCn). Le soclage des Wargs et leurs points de reconnaissance sont ceux du chameau moyen. Ils désorganisent, comme peuvent le faire les chameaux, tous les chevaux, même arabes. Leur coût est de 2 points, et leur armement, l'équivalent de l'épée de cavalerie. Les wargs sont organisés en meutes et sont peu accrocheurs, donc assimilés à des "Irréguliers de moral D".

- **Les loups montés** : Ils sont encore équivalents à de l'infanterie en ordre lâche pour les déplacements, mais leur protection est celle des cavaliers. Au combat et au tir leur résistance est celle du chameau moyen si le cavalier n'a pas d'armure ; du lourd si le cavalier est blindé. Le loup désorganise toujours les chevaux. Les socles et la valeur de reconnaissance sont ceux des Wargs. L'armement est celui du loup géant plus celui du cavalier ; les deux combattent en même temps.
L'entrainement de l'ensemble est toujours tribal, et le moral est celui des cavaliers. Quand ceux-ci descendent de leurs montures, les wargs sont placés derrière les Orques et forment alors une unité indépendante ayant les caractérisitiques normales des loups géants, jusqu'à ce que les cavaliers remontent en selle. Le coût des Wargs montés est celui des chameaux moyens ou lourds plus 5 points.

- **Les Trolls** : Equivalents à de l'infanterie légère dont ils adoptent le soclage. En toute autre circonstance, ils seront considérés en ordre serré. Au combat et au tir, ils agissent comme de l'infanterie super-lourde en ordre serré (SHI). Leur armement est toujours classé arme à 2 mains.
Leur entrainement étant exclusivement individuel, ils sont "Irréguliers". Obtus et assoiffés de carnage, ils sont fanatiques, donc de moral A. Chaque Troll coûte 15 points.

Voici donc un premier aperçu qui vous permettra déjà de socler et de jouer avec les créatures fantastiques les plus courantes. Dans de prochains articles d'autres adaptations vous seront proposées : monstres vivants ou morts, héros et mages, scénarios...

**AVEC QUOI, COMMENT, OU...JOUER**

La règle "La Flèche et l'Epée" est disponible dans certains magasins spécialisés dans les figurines en plomb et les jeux de simulation répartis sur toute la France, et de façon certaine à la boutique Jeu de Guerre - Diffusion - 6, rue Meissonnier - 75017 paris - Comme accessoires indispensables, il vous faut 3 dés à 6 faces normaux, et 3 dés à 6 faces moyens (c'est-à-dire marqués 2,3,3,4,4,5), 1 règlette graduée en pouces (1 pouce = 2.5cms à peu près), et naturellement des décors en relief que vous éxécuterez aisément en polystirène avec quelques emprunts au modélisme ferroviaire (arbres, maisons, bocages), ainsi qu'au moins une centaine de figurines par joueur (200 est plus indiqué). Une table format ping- pong conviendra tout à fait pour jouer avec des figurines 25mm .

*Michel Gauthey*



## TABLEAU RECAPITULATIF

| | Mouvement | Reconnaissance | Soclage | Resistance | Armement | Entrainement | Divers | Cout |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Loup géant | LMI | MCm | MCm | MCm | Epée de cavalerie | Irrégulier D | désorganise les chevaux | 2pts |
| Loup géant monté | LHI ou LMI | MCm | MCm | HCm ou MCm | Epée de cavalerie + cavalier | Irrégulier Moral du cavalier | désorganise les chevaux | HCm MCm +5pts |
| Troll | Vitesse : HI Pénalités : LI | 0 | LI | SHI | Arme à deux mains | Irrégulier A | ordre serré | 15pts |

# LE LIVRE DES NOMS MORTS

"Les nombreux livres d'arcanes et leurs éditions diverses sont le fondement et l'ossature du Mythe de Cthulhu. Ces livres sont une source majeure du pouvoir des personnages qui risquent d'avoir à affronter quelque monstre horrible à seule fin d'acquérir tel ou tel livre."

C'est en ces termes que Sandy Petersen justifie l'importance des livres d'arcanes dans le jeu de l'Appel de Cthulhu. Ils hantent en effet les écrits de H.P.Lovecraft et de son école, mais malheureusement les règles les décrivent très sommairement. Pour Lovecraft, chaque livre avait un propos précis, et donc, pour le jeu, un thème et des sorts qui lui sont liés. L'arbitre doit alors suppléer au silence de la règle, il doit en écrire des pages entières et en garder la trace.
Ce n'est pas ici le lieu de retracer l'histoire du "Nécromicon", des environs de l'an 700 à nos jours, mais cet exemple célèbre, à côté de celui moins connu des "Unaussprechlichen Kulten" (les Cultes Indescriptibles), montre que tout arbitre soucieux de réalisme écrira l'histoire des livres qu'il introduit dans sa campagne.
Le Mythe de Cthulhu est une religion "révélée" et a ses "Saintes Ecritures". Sa Bible, c'est le "Nécromicon" dont Lovecraft a écrit de larges extraits. Ceux-ci ont été rassemblés dans le "Cthulhu Companion", en complément des règles. Des exégèses que nous a léguées le professeur Philéus P. Sadowky, on peut déduire que le "Nécronomicon" est le recueil le plus complet du Mythe et couvre l'ensemble de l'occulte, de la sorcellerie médiévale aux Grands Anciens. Le "Nécronomicon" est une somme.
Les autres livres d'arcanes sont moins complets et plus spécialisés. Il existe principalement trois catégories de livres maudits.

La première est constituée de grands manuscrits préhistoriques écrits dans une langue très ancienne, Egyptien, Chinois, Polynésien, ou même dans une langue pré-humaine comme le R'lyehen. Ces manuscrits uniques traitent des Grands Anciens et des jours de leur domination : leur origine se perd dans la nuit des temps et leurs premiers auteurs ne sont jamais des êtres humains. Certains n'ont jamais été traduits, d'autres sont détenus par quelque secte fanatique et secrète. Les "Manuscrits Pnakotiques" écrits par ceux de la Grande Race, traitent des Grands Anciens et des premiers temps du monde. L'indéchiffrable "Texte de R'lyeh" est en fait consacré au Grand Cthulhu et à ses mignons. Le "Livre d'Eibon", qui vient, dit-on, de l'Hyperborée, traite du Culte de Tsathoggua.
A côté de ces manuscrits prodigieusement anciens, versés dans les aspects les plus profonds du Mythe, Lovecraft fait souvent référence à des ouvrages de magie "moderne" dont le "Liber Damnatus" de Borcellus. Leurs auteurs sont des sorciers individuels qui, dans un souci de cathéchèse, transmettent leurs expériences et les enchantements qu'ils ont maitrisés. Moins orientés autour du Mythe et plus proches de la magie, leurs ouvrages cautionnent les manuscrits les plus anciens dont ils sont librement inspirés. A côté de ces auteurs, Von Junst occupe avec son "Unaussprechlichen Kulten" une place à part : plus amateur que sorcier, il collectionne toutes les énigmes de son temps et les éclaire "à la lumière" du Mythe de Cthulhu.
Ces ouvrages de sorcellerie ne sont pas tous fictifs. Le "Daemonolatreia" de Régimius fut bel et bien imprimé à Lyon en 1595, il en va de même de l'odieux "De Maasticacione Motuorum" de Philippus Rohrl, paru à Leipzig en 1679.
La dernière catégorie d'ouvrages consacrés au Mythe est constituée d'oeuvres plus bénignes : elles sont le fait de rêveurs ou d'érudits un peu sceptiques qui tentent de rationaliser, en écrivant un livre, leur expérience Cthulhoï de. L'arbitre doit choisir le type d'ouvrage

| LES LIVRES D'ARCANES | | |
|---|---|---|
| **TITRE** | **AUTEUR** | **THEME** |
| | **Somme des Mythes** | |
| Necronomicon | Abdul Al Hazred | Tous |
| | **Les Manuscrits anciens** | |
| Manuscrits Pnakotiques | La Grand'Race | L'Origine des Temps |
| Livre d'Ivon (Eibon) | L'Hyperborée | Tsathoggua |
| Livre de Dzyan | Leng | L'Origine des Temps |
| Texte de R'Lyeh | Mu ou les Profonds | Cthulhu |
| Livre de Thoth | Nyarlathotep | Nyarlathotep |
| Révélations de Glaaki | ? | Y Golonac |
| | **Livres de magie moderne** | |
| Fragment de Gharne | Lord Wendi-Smith | Les Cthoniens |
| True Magick | Theophilus Wen | Sorcellerie |
| Saducismus Triomphatus | Joseph Glanvil | Sorcellerie |
| De Masticatione Motuorum | Philippus Rohr | Sorcellerie |
| Daemonolatreia | Remiqius | Démonolâtrie |
| L'image du monde | Gauthier de Metz | Catalogue du Mythe |
| Unaussprechlichen Kulten | Von Junst | Catalogue du Mythe |
| De Vermis Mysteriis | Ludwig Prinn | Sorcellerie |
| Culte des Goules | Comte d'Erlette | Sorcellerie |
| | **Livres mineurs** | |
| Malleus Maleficorum | Innocent VIII | Sorcellerie |
| Merveilles du Monde Invisible | Cuthon Malthes | Salem |
| Cthulhu dans le Necronomicon | Dr Shrewsbury | Cthulhu |
| Azathoth et autres Horreurs | Ed Derby | Poésie |
| Le culte des Sorcières en Europe Occidentale | Miss Murray | Sorcellerie |

qui convient le mieux à ses propriétaires et au niveau général de son scénario. Les livres de la troisième catégorie seront les plus fréquemment répandus et constitueront un début d'appproche du Mythe dans une campagne. Ceux de la première, au contraire, seront si précieux qu'ils pourront être l'ultime récompense d'années de recherche.

A partir du thème du livre, l'arbitre dispose d'une base solide pour choisir ses sortilèges, il écrira sans doute quelques extraits de ces manuscrits en rapport avec sa campagne. S'il établit un dossier complet sur les livres d'arcanes apparus dans le cours du jeu, en quelques temps, il pourra écrire un "livre Noir" et donnera à ses parties la consistance effroyable qui est indispensable à la qualité du jeu.

Voici pour finir une table abrégée de classification des ouvrages du Mythe.

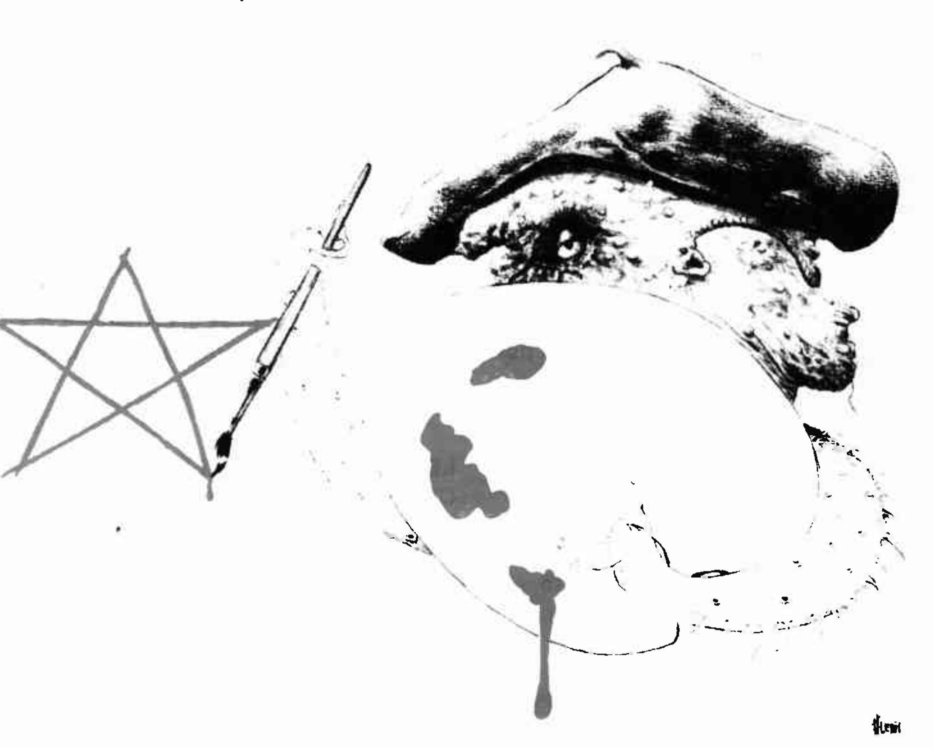
***Jean-Marc Zaninetti***

Au-delà de l'Hyper-Irréalisme : un scénario impressionniste et impressionnant dans les milieux artistiques de la Nouvelle-Angleterre ; une ambiance qui se met en place par petites touches (rouges), une enquête parmi les rivalités intestines des peintres. Le Mythe est partout présent, même dans l'art !




**JEUDI 24 JUIN AU MATIN**
Boston. Le personnage ayant la plus grande EDU tombe sur un entrefilet dans le Boston-Globe concernant un de ses vieux amis d'enfance :
"Depuis le mardi 22 juin, on est sans nouvelle de Piotr Iostrovitch notre collaborateur de la rubrique artistique. Toute personne pouvant fournir des informations quant à sa disparition est priée d'appeler le journal ou Mme Iostrovitch."

**QUERELLE D'ART**
Piotr Iostrovitch est le conservateur du Musée Polyvalent de Boston et exerce également le métier de critique d'art. Il est âgé de 54 ans et est le "prototype" du self-made-man. C'est lui qui a crée, il y a cinq ans de cela, le Musée Polyvalent, et il est aujourd'hui un des "gourous" de l'art à Boston. Grâce à sa rubrique hebdomadaire dans le Boston-Globe, il peut porter aux nues ou "descendre" des artistes et il ne s'en prive pas. A Boston un artiste n'est vraiment dans le coup que si ses oeuvres sont au Musée Polyvalent.
Il est évident que Iostrovitch ne s'est pas fait que des amis au cours de ses trois années de critique car il ne mâche pas ses mots. Durant les quatre dernières semaines, il s'est acharné sur un artiste en particulier, Frederic Richmond.
Celui-ci est un personnage assez énigmatique qui vit reclu avec un simple majordome, Herbert. Sa maison est d'un style étrange et la façade recèle des gravures semblant évoquer des créatures démoniaques. Les voisins parlent de sorcellerie mais personne ne sait vraiment ce qui se passe derrière les lourds rideaux de velours rouge.
Iostrovitch lui-même avait traité Richmond de "vieux sorcier fou" et caractérisé son oeuvre comme étant celle d'un dément "possédé".
Richmond a de bonnes connaissances en occultisme (70%) et possède certains ouvrages traitant de cultes et de sorcellerie tel "le Culte des Sorcières en Europe de l'Ouest" (sans sort) ; il a lui-même écrit un petit ouvrage "le Mythe de Salem" qui contient quelques renseignements mineurs sur la célèbre ville.



L'oeuvre de Richmond est en effet assez... spéciale. Il ne peint exclusivement que des toiles représentant des sorciers ou des sorcières s'appliquant à leur art ou torturés sur les flammes d'un bûcher.
Son attitude de mystique et d'ermite l'a fait rejeté de l'intelligentsia bostonienne. Aussi son apparition au cocktail d'inauguration de l'exposition "Magister" samedi dernier a-t-elle surpris. Ce qui a le plus étonné cependant c'est

l'altercation qu'il a eu avec Iostrovitch au cours de laquelle il proféra des menaces de mort avant de partir, furieux...

**L'HYPER-IRREALISME**

L'exposition Magister est la toute nouvelle création de Iostrovitch. Elle doit durer six mois et durant cette période on pourra admirer les oeuvres des plus grands artistes de l'Hyper-Irréalisme. C'est une exposition tournante où de nombreux artistes se succèderont.

L'Hyper-Irréalisme est une école de peinture (et accessoirement de sculpture) encore jeune. Le but de l'artiste Hyper-Irréaliste est que son oeuvre transcende le simple objet perceptible pour devenir un pont entre l'observateur et le moi de l'artiste. Celui-ci se trouve par ce fait lui-même transcendé, atteignant un nouveau niveau de conscience etc, etc...

Il est facile de reconnaitre un Hyper-Irréaliste dans un groupe de personnes : il a l'air d'un illuminé et, lorsqu'il parle de son art, fait des efforts énormes pour que tout le monde autour de lui soit convaincu de ne vraiment rien comprendre à son style. Il est impossible d'arrêter un Hyper-Irréaliste lancé dans une discussion artistique. Il est intarissable. Les mots qui reviennent le plus souvent dans son discours sont : transcender, moi, moi profond, profondeur, âme, espace, concept, irréel, représentation, perception, et tout autre mot de nature à "approfondir" et embrouiller le tout (sur-moi, expression polyptique, etc).

Tâchez de dégoûter les joueurs en une ou deux discussions avec de tels individus. Précision importante : personne à part l'artiste ne comprend rien à ce type d'art.

**KATHLEEN IOSTROVITCH**

La maison de Piotr Iostrovitch est très belle et richement décorée. Située dans un quartier résidentiel aisé elle est à un quart d'heure de marche du musée.

Kathleen est l'épouse de Piotr Iostrovitch. Elle est très attirante et possède une certaine classe. Elle apparaitra dans une robe fourreau, très bien maquillée, le fume-cigarette à la main, à moins qu'elle ne soit dans une robe de chambre en éponge rose brodée à ses initiales. Elle est très accueillante mais deviendra distante et s'énervera dés qu'on commencera à parler de son mari. Elle ne voudra d'ailleurs pas en parler longtemps et cherchera à clore la discussion le plus rapidement possible.

Kathleen est persuadée que son mari passe par une période de crise et a fait une fugue avec une quelconque trainée de bas-étage (Olivia, Alexandra...). Elle pense aussi que son mari la trompe depuis longtemps. Aucun renseignement que pourraient obtenir les enquêteurs ne viendra étayer cette hypothèse.

Si les joueurs savent s'y prendre, elle pourra peut-être se calmer (discussion, débat). Sinon c'est tout ce qu'ils apprendront d'elle et ils ne pourront revenir que quand ils auront obtenu de nouveaux éléments.

Kathleen sait que son mari était assez ébranlé par l'attitude qu'avait eu Richmond à son égard et regrettait (du moins le disait-il) ses écrits. Il avait même l'intention de rencontrer Richmond pour lui demander de l'excuser. Si elle évoque ceci elle le fera avec ironie, qualifiant cette tentative de pathétique.

Elle sait aussi que le mardi 22 juin, le jour de sa disparition, Piotr est passé en coup de vent vers 14H 20. Il était en colère et pestait contre Richmond et contre elle, l'accusant de déranger ses affaires. Il cherchait des papiers importants et elle pense que c'était au sujet de l'exposition.

Elle connait très peu de choses du travail de Piotr bien qu'elle soit son épouse depuis deux ans, mais c'est en grande partie volontaire. Etant données ses présomptions, ce n'est pas elle qui a averti la police mais le musée. Et en effet le mardi soir, Iostrovitch n'étant pas présent à la fermeture, un gardien a averti la police, mais la disparition n'a pû être enregistrée qu'au bout de 24 heures.

**LE MUSEE POLYVALENT**

C'est un superbe édifice de style gréco-romain, ouvert de 9H 30 à 18H 30, entrée 65 cents, visite guidée toutes les heures 1$, catalogue 45 cents, fermé le lundi.

A l'entrée un panneau proclame dans un style rococo:"Exposition Magister -les plus grands maîtres de notre temps-".

Si quelqu'un visite l'exposition voici ce qu'il pourra voir :

Les peintures : Les toiles semblent toutes être peintes sur le même motif : un fond de couleurs mouvantes dans lesquelles des formes géométriques "bizarres" ou des tâches colorées indéfinissables; (faire planer une atmosphère de léger malaise, les enquêteurs n'arrivent pas à définir les couleurs, à les isoler). Les formes semblent mouvantes et, bien que prenant leurs origines dans la géométrie, ne ressemblent à rien de connu.

Les sculptures : Egalement un sentiment d'étrangeté. Des angles impossibles, des perspectives trompeuses.

Le guide est un incompétent débitant un charabia Hyper-Irréaliste mais il faut un jet de "psychologie" pour s'en apercevoir.

Si on se procure le catalogue, on y trouve le nom des artistes présentés durant le premier mois de l'exposition qui sont dépeints comme les têtes de file du mouvement Hyper-Irréaliste. Parmi eux : Rolland Bollad, Chris Hansfield, Anthony Morrison, Raymond Peterson, Arthur Rayvots, Sandy Winster, Bruno Youngtown.

A gauche de l'entrée, une colonne de marbre dissimule une petite porte sur laquelle un écriteau proclame "entrée interdite". Elle donne sur un petit escalier qui mène à une seconde porte ornée du mot "direction". Et derrière celle-ci... un cerbère.

Quiconque frappe à la porte est reçu par un tonitruant "c'est pourquoi ?" suivi d'un non moins tonitruant "revenez plus tard". Si néanmoins on passe outre, on découvrira le spectacle suivant :

Une salle assez petite et presque totalement occupée par un bureau et deux grands fichiers métalliques contre le mur de gauche. La seule autre sortie est une porte en bois verni sur le mur du fond. Il n'y a pas de fenêtres, mais l'éclairage électrique (au plafond) est puissant et la pièce quoique chaude semble bien aérée.

Le bureau n'est presque plus discernable sous la montagne de papiers, notes et autres livres de compte qu'il supporte. Evoluant parmi la paperasse avec une grâce toute relative, une femme. La cinquantaine, les cheveux gris formant un chignon, stricte, l'air pincé, de petites lunettes, elle vous foudroie du regard car vous la dérangez manifestement. Elle est vêtue d'une robe à fleurs que sa mère devait sûrement déjà porter il y a de cela un demi-siècle.

Il s'agit de mademoiselle (elle y tient) Léonie Harster. Elle est très irascible et n'a pas besoin de motifs pour s'énerver, alors vous pensez, quand elle en a... Sa principale raison d'énervement en ce moment (jusqu'à

ce que les enquêteurs arrivent bien sûr!) est l'exposition. Iostrovitch étant absent, elle doit tout gérer elle-même et cela n'a pas l'air de lui plaire. Un trait intéressant de sa personnalité est qu'elle hait férocement tout perturbateur, à fortiori s'il s'agit d'une femme. Elle refusera absolument de s'entretenir avec les enquêteurs qui lui font perdre son temps, et en tout cas ne dira rien de Iostrovitch si ce n'est pour maudire son absence. Elle n'a pas l'air de beaucoup aimer son patron et elle insistera sur sa négligence, son laisser-aller et son incompétence. Elle est tellement bornée qu'elle est pratiquement insensible au "baratin" et il faudra donc beaucoup de talent et de bons "débats et discussions" pour obtenir la clef du bureau directorial (porte du fond).

Si les enquêteurs parviennent dans celui-ci, ils constateront qu'il ne possède pas non plus de fenêtre. L'éclairage y est plus discret. Les murs sont ornés de rayons de bibliothèques emplis de livres sur l'histoire de l'art. Un bureau, rangé, occupe le centre de la pièce. Le sol est couvert d'un épais tapis de laine. Sur le bureau, un agenda : Rien de spécial avant mardi ; pour mardi nous avons :

9h 30 : ouverture musée-briefing expo
10h : RV Richmond
11h-13h : salle des ventes
14h : RV Winster
15h : RV Richmond
18h 30 : fermeture musée

Le rendez-vous de 15h est écrit d'une écriture différente. Il est aisé de vérifier qu'il s'agit de celle de L. Harster. Sur le bureau une liste des artistes de l'exposition, similaire à celle du catalogue.

Si on demande des explications à Harster (et il faudra être patient et convaincant) on pourra apprendre que:

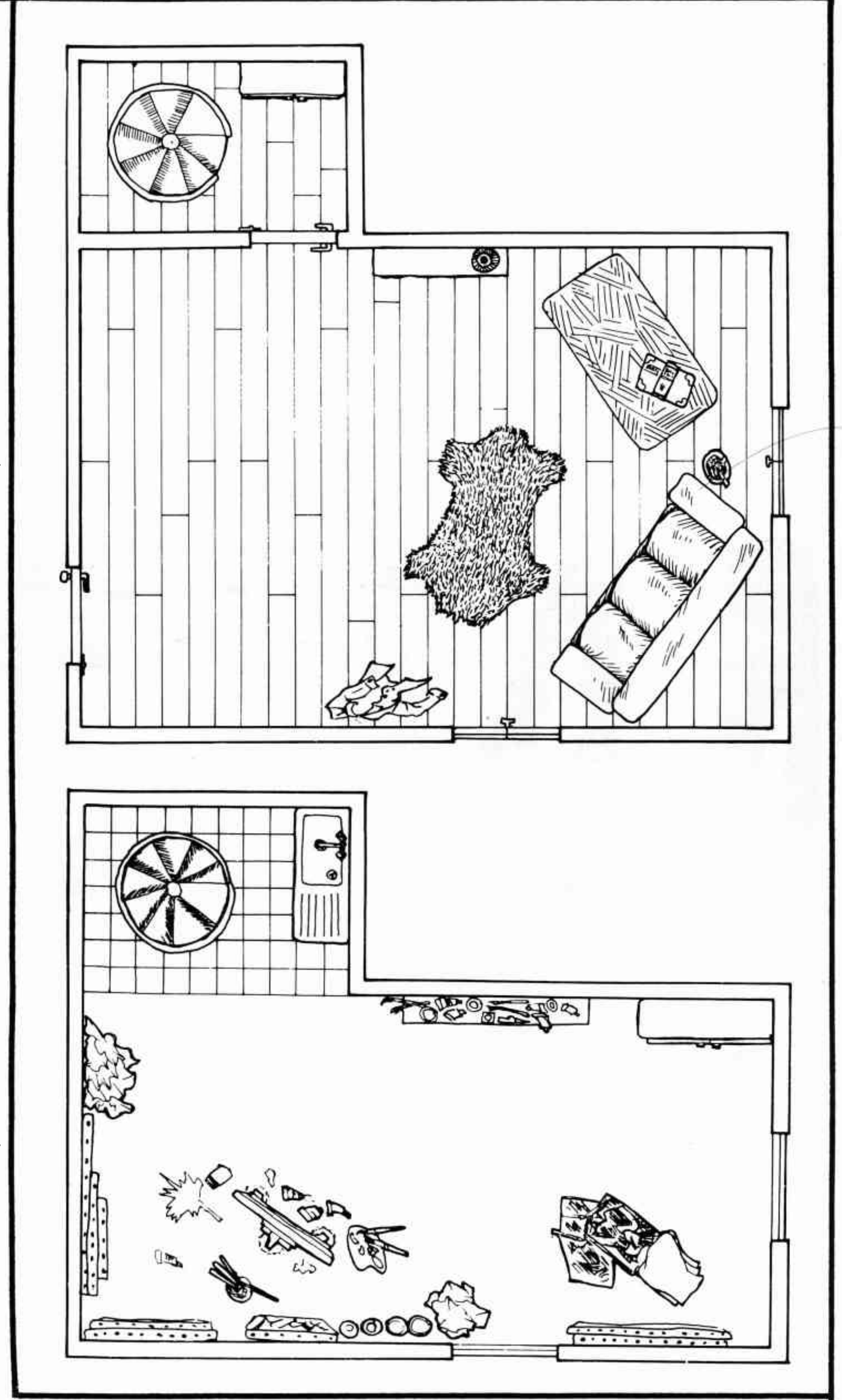
- Iostrovitch a téléphoné le mardi à 10h 30 pour prévenir que son rendez-vous avec Richmond était reporté à 15h. Il semblait en colère.
- Il est passé au musée vers 14h et a tout mis sens dessus-dessous car il cherchait le contrat de Winster qu'il devait lui faire signer. Il ne l'a pas trouvé et est probablement retourné chez lui pour le chercher.

Les toiles de Winster sont déjà expo-



sont très difficilement détachables. Enroulé dans le costume, un fusil de chasse chargé également parsemé de cristaux. Le costume semble appartenir à Winster.

- Si on soulève le tas de toiles vierges, on peut trouver un vieux livre relié de cuir. Il parle d'étranges dimensions et contient les sorts "concocter le breuvage de l'espace" et "création de portail" ; il est écrit en anglais. Le livre coûte 1d4 de SAN et rapporte 4% en mythe de Cthulhu.
- Derrière une des toiles, deux parchemins. L'un est en latin et explique le sort "Signe des Anciens" (le lire coûte 1d2 de SAN). L'autre est la traduction approximative du premier en anglais et de gros contre-sens y sont faits quant à l'utilité du sort (il a l'air beaucoup plus puissant qu'il ne l'est en réalité).
- Sur l'étagère, parmi les pots et les verres sales, une jarre remplie aux trois- quarts d'une matière pâteuse et grisâtre. Il s'agit de "breuvage de l'espace". Il faut avoir réussi son pourcentage de "Mythe de Cthulhu" et avoir lu le livre pour le reconnaitre.
- Si quelqu'un retire la bâche (ce que Winster essayera d'éviter en tentant de persuader les enquêteurs que ce serait malsain voire dangereux), il verra une toile normale. S'il observe la toile pendant plus d'une minute, il devra réussir un jet sous la SAN ou perdre 1d4 de SAN car il lui semblera que les formes étranges bougent. S'il examine la toile avec attention et réussit son "trouver objet caché" il devra faire un jet sous la SAN (raté: 1d6 de SAN en moins, réussi: 1 point en moins). Il viendra en effet d'apercevoir dans le coin supérieur gauche un corps qu'il pourra aisément identifier comme étant celui de Iostrovitch. Celui-ci semble flotter dans l'espace, apparemment inanimé, et indemne. Si on examine la bâche on pourra voir sur sa face interne une étoile à cinq branches (Signe des Anciens) tracée à la poudre de plomb.



## LE FATIDIQUE MARDI 22 JUIN

Il y a de cela à peine un an, Sany Winster n'était qu'un étudiant, quelque peu doué pour la peinture. C'est alors qu'il fit l'acquisition d'étranges écrits révélant l'existence d'autres dimensions et, surtout, comment les atteindre. Ce fut l'illumination. Selon un processus complexe, il construisit une porte dimensionnelle lui permettant d'observer des choses que peu de gens avaient le privilège (ou le malheur) de voir. En surexposant ses

| Caractéristiques | FOR | CON | TAI | DEX | APP | INT | POU | EDU | SAN | AGE | PV |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| IOSTROVITCH | 11 | 16 | 16 | 09 | 10 | 14 | 12 | 16 | 53 | 54 | 16 |
| KATHLEEN | 09 | 14 | 16 | 15 | 17 | 11 | 09 | 09 | 45 | 32 | `15 |
| HARSTER | 13 | 13 | 14 | 10 | 07 | 14 | 16 | 12 | 80 | 52 | 14 |
| RICHMOND | 12 | 12 | 14 | 10 | 14 | 14 | 14 | 15 | 66 | 41 | 13 |
| HERBERT | 16 | 15 | 14 | 11 | 10 | 12 | 10 | 12 | 48 | 45 | 15 |
| WINSTER | 10 | 09 | 12 | 12 | 14 | 14 | 16 | 11 | 61 | 24 | 07 |

toiles sur cette porte, il pouvait peindre des tableaux saisissants (sans jeu de mot). Le succès fut rapide à venir, et quand Iostrovitch le prit sous ses ailes, Winster entrevit les prémices de la vie facile qui s'offrait à lui.

Malheureusement tout bascula en ce mardi 22 juin. Iostrovitch, ce jour-là, avait ouvert le musée comme à son habitude à 9h 30. Après un rapide briefing sur l'exposition, il s'était rendu chez Richmond. Là-bas il avait dû attendre une demi-heure avant qu'Herbert lui annonce que son maître ne pouvait le recevoir avant 15h. Excédé par le comportement de Richmond, après avoir téléphoné au musée pour prévenir Harster, il était parti, furieux, en oubliant sa serviette. Le fait est qu'il avait réellement l'intention de s'excuser auprès de Richmond et que la conduite de celui-ci ne l'encourageait guère à poursuivre ses efforts dans cette voie.
De 11h à 13h il était à la salle des ventes où il n'a rien acheté. Il sera facile d'obtenir cette information, Iostrovitch étant bien connu des commisaires-priseurs. A 13h il a déjeuné dans un restaurant proche. Il s'est ensuite rendu chez Winster pour lui faire signer le contrat, avant de s'apercevoir qu'il ne l'avait plus. Il est passé au musée puis chez lui pour le chercher, en vain.
Vers 14h30 il est finalement arrivé chez Winster. Celui-ci s'était absenté cinq minutes pour acheter des pinceaux. Son studio n'étant pas fermé à clef, Iostrovitch est entré et s'est rendu à l'atelier pour admirer la toile en cours. Il a retiré la bâche portant le "Signe des Anciens". Tout près de la porte dimensionnelle se tenait un "vampire stellaire" invisible. Il a surgi de la toile pour s'emparer de Iostrovitch qui, saisi d'effroi, s'est évanoui. La créature l'a emmené dans la toile pour le dévorer.
Le temps de l'autre côté de la porte est très différent. Pour un jour qui s'écoule dans notre monde, il se passe un round (10s.) dans l'autre dimension. Cependant le temps de récupération y est beaucoup plus réduit. La vision du corps de Iostrovitch en travers du tableau a bouleversé Sany. Il s'en est remis jeudi et a essayé de chercher Iostrovitch. Il s'est muni d'un fusil de chasse et est entré dans le tableau à son tour. Cependant il a dû revenir rapidement dans un piteux état. Il est devenu fou et est atteint par la phobie des sons forts (tonnerre, cris, coups de feu). Sa folie ne se remarque qu'en cas de déclenchement de sa phobie.

**ODYSSEE PICTURALE**
Winster veut, bien sûr, aider a sauver P.I. mais, par peur, il cherchera par tout les moyens à empêcher l'enlèvement de la bâche et rien ne pourra l'obliger a repasser la porte. Il faut 7 points de magie pour la passer, par simple concentration. Si on n'a pas pris de "Breuvage de l'Espace" les règles de la noyade sont appliquées. Iostrovitch peut tenir 8 rounds, c'est-à-dire jusqu'au mercredi 30 juin. Au delà de cette limite, il perdra 1 d8 points de vie par round. On ne peut le sauver que si on a emporté le "Breuvage de l'Espace" et si on lui en donne avant qu'il ne meure asphyxié. Il faudra avant combattre le "Vampire Stellaire".
Pour se déplacer dans l'autre dimension, il suffit de " nager ". On peut rejoindre le vampire en 1 round. Voir quelqu'un entrer dans le tableau coûte 1 d6 ou 1 point de SAN selon le jet sous la SAN. Le corps qui passe la porte semble occuper tout le tableau mais celà ne compromet pas le passage d'autres personnes. Ceci est dû au décalage temporel qui existe entre les deux dimensions. La perte de la SAN n'est valable que pour le premier passage.
Dans l'autre dimension, les formes bizarres (les cristaux) évoluent à très grande vitesse. Derrière eux, ils laissent une traine de petits cristaux. Il y en a 4. Ils ont un pouvoir de 10, chacun d'eux a 25% de chance d'attaquer un enquêteur qui n'est pas déjà attaqué. L'attaque consiste en une opposition de son pouvoir contre celui de l'enquêteur. Si le cristal est vainqueur, la personne est immobilisée pour 1d10 rounds. Pendant ce temps, le cristal tourne autour de lui, le couvrant de petits cristaux tout en renouvelant ses attaques contre le pouvoir. Au bout du nombre de round correspondant à la " taille " de l'enquêteur, celui-ci est totalement recouvert et devient lui-même un cristal. Dès lors, rien ne peut plus le sauver.
Les cristaux ont une autre particularité, celle de réfléchir le son. Si un son bruyant (coup de feu) se produit, il sera réfléchi sous la forme d'une onde de choc, causant 1 d4 PV aux enquêteurs. Ceux-ci devront réussir un jet sous CONx5 pour éviter d'être assourdi pour 2 d10x10 minutes. Un jet de 96-100 provoque une surdité permanente. Il suffit de toucher un cristal pour le faire exploser, supprimant toute emprise qu'il pouvait avoir sur quelqu'un. Toutes les actions physiques subissent un malus de 5% par round d'immobilisation par un cristal.
Le vampire, ralenti par le corps de Iostrovitch, sera forcé de combattre. Il surprendra sûrement les enquêteurs, étant invisible, sauf si ceux-ci ont réussi à faire parler Winster.

**Vampire Stellaire :** FOR 28
CON 14
TAIL 32
INT 10
POU 18 (4 act.)
DEX 11
PV 23

1d4 "serres" 40% 1d6+3d6
"morsure" 80% 1d6 force (sang)
4 points d'armure et toucher à -50% s'il est invisible, il reste visible 1d6 round après avoir bu du sang. Il n'a pas de sort. Perte de SAN : 1 d10 ou 1.
La fin du scénario risque d'être difficile car, si les cristaux ne sont pas détruits, il faudra combattre le vampire au contact et, de toute façon, il faudra être très rapide pour sauver Iostrovitch.

**CONSEILS AU GARDIEN DES ARCANES**
Cette aventure est une aventure d'ambiance. Peu de personnes aimaient Iostrovitch. Sa femme était convaincue qu'il la trompait. Sa secrétaire le haïssait pour avoir gacher sa chance. La plupart des artistes lui en voulaient pour ses critiques.
Il sera donc difficile aux enquêteurs de progresser rapidement. Il ne suffira pas d'avoir de bons pourcentages dans les talents oratoires, il devront être convaincants à vos yeux.
Insistez sur l'aura de mystère et de secrets cachés qui entourent chaque personnage. Ne jouez pas Winster trop "fou". Harster est ignoble. Winster est blessé au torse et est dans un état légèrement hébété jusqu'à samedi soir. Exubérant et démonstratif, il est toujours en sueur. Il s'exprime avec de larges gestes et avec passion. Il connait tous les sorts des livres et sera à son maximun de points de magie, le dimanche soir.

*Stéphane Bura*

sées au musée et si quelqu'un désire les voir il le peut. Elles sont aussi bizarres que les autres sinon plus. Si on examine avec attention une de ses toiles et qu'on réussit un "trouver objet caché" l'observateur remarquera un petit dépôt, ça et là, sur la toile. S'il en recueille et l'analyse ("chimie" ), il découvrira qu'il s'agit de poudre de plomb. Un jet sous "occultisme" lui apprendra que le plomb a des vertues protectrices lors des invocations.

**LE BOSTON-GLOBE**

Peu de gens y connaissent personnellement lostrovitch. Sa chronique étant populaire, il est généralement apprécié. Personne n'a répondu à l'annonce depuis sa parution (même à la police) et certains s'inquiètent. L'accès aux archives ne devrait pas être trop difficile (pourboire, baratin, etc). Il est facile de retrouver ses derniers articles où il descend Richmond tout en encensant le très jeune Sany Winster qu'il présente comme un génie prometteur.

Pour des recherches plus précises il sera nécessaire de réussir un jet sous "bibliothèque". Les enquêteurs tomberont alors sur un vieil article datant de janvier 1918 dans lequel lostrovitch massacrait avec verve et rage une exposition se tenant dans une petite galerie qui présentait les oeuvres d'une certaine... Leonie Harster ! (NOTE : les personnages ne découvriront aucune raison expliquant l'attitude de lostrovitch ; il est probable que cet article a tué la carrière artistique de Harster dans l'oeuf ; elle est pourtant à son service depuis quatre ans. Pourquoi ? Peut-être par amour de l'art).

**FREDERIC RICHMOND**

Si les enquêteurs se rendent chez F. Richmond ils seront reçus par Herbert le majordome. S'ils ont le malheur de mentionner le Boston-Globe ils seront impitoyablement refoulés. Herbert les conduira dans un fumoir spacieux et richement décoré ; des bougies sont disséminées ça et là, les meubles sont anciens et bien entretenus. Des rideaux de velours rouge, que l'on peut apercevoir de l'extérieur, couvrent les fenêtres, ce qui rend l'atmosphère un peu lugubre. Cette impression est renforcée par les tableaux qui sont disposés autour de la pièce : rouge sang, or alchimique, ils dépeignent des actes de sorcellerie ; le plus frappant, intitulé "bûcher de sorcière", représente une créature dont on ne distingue pas le visage, le corps lacéré par des mains griffues qui sortent des flammes.

Si on n'est pas encore dimanche, le premier enquêteur à s'asseoir découvrira, posée contre le pied de son fauteuil, une serviette en cuir portant les initiales P.I. Elle contient un contrat à en-tête du musée polyvalent au nom de Sany Winster (et déjà signé par lostrovitch) ainsi qu'une liste d'artistes similaire à celle du bureau.

Si on devait définir Richmond en un mot, on pourait dire qu'il est stylé. Le moindre détail a son importance. Lorsqu'il apparaitra aux enquêteurs il sera vêtu d'un impeccable costume d'alpaga gris et par dessus d'une robe de cham- bre de soie pourpre parsemée de signes cabalistiques. Il porte la moustache et le monocle avec élégance ainsi qu'avec une légère arrogance. Son snobisme est outrancier et sa confiance en lui frôle la mégalomanie. Il prendra les personnages de haut.

De lostrovitch il dira que c'est un immonde scribouillard sans envergure ni goût. Il est venu mardi dernier vers dix heures pour le rencontrer, mais malheureusement Richmond avait de pressantes affaires personnelles à régler et a dû reporter l'entrevue à l'après-midi. En fait Richmond tenait à faire "mariner" lostrovitch pour lui montrer son dégoût à son égard, mais cela il ne l'avouera jamais ; il était dans sa bibliothèque à lire et à savourer sa petite victoire.

Il dira que ses menaces de mort n'étaient bien sûr pas sérieuses, et qu'un homme poussé à bout peut dire n'importe quoi. Si les enquêteurs l'houspillent un peu trop il risquera de devenir menaçant, semblant s'appuyer (sans trop d'insistance) sur sa connaissance de certains rites occultes. C'est du bluff, mais qu'en savent les personnages ? (Un jet de "psychologie" révèlera qu'il est très sûr de lui, car il pense que son génie peut le sortir de n'importe quelle situation).

Il dira également que lostrovitch ne s'est pas présenté l'après-midi et pense que sa disparition n'est qu'une fuite pour éviter de perdre la face devant lui (il est sincère). Si on lui montre la serviette, soit il prétendra que ce sont les enquêteurs qui l'ont amenée soit il soutiendra que lostrovitch l'a oubliée le matin. Si la situation devient trop tendue entre richmond et les enquêteurs, celui-ci n'hésitera pas à appeler les forces de l'ordre ou, s'il ne le peut pas, Herbert le fera.

**L'ATELIER DE SANY WINSTER**

Il est pratiquement impossible de l'obtenir au téléphone ; il ne décroche qu'au bout de cinq minutes et très peu de personnes sont capables d'attendre aussi longtemps. Winster est un illuminé de l'hyper-Irréalisme. Il a 24 ans, les cheveux roux bouclés et un air très décontracté. C'est un passionné et il sera très dur de l'empêcher de parler de son art. Il occupe un studio situé dans une vieille maison où peu de gens habitent encore. Son petit appartement d'artiste est composé de trois pièces aux deux derniers étages de l'immeuble. Une fois la porte du palier franchie on se trouve dans une pièce totalement dépouillée : les seuls meubles y sont un canapé blanc usé, une table basse et une étagère. Sur la table un téléphone, et sur l'étagère une bouteille de chianti refermant de l'essence de térébenthine. Dans un coin, roulé en boule, une chemise sale. Le sol est recouvert par une peau de mouton tannée qui perd ses poils ; rien de bien engageant en somme.

Winster essayera de cantonner les personnages dans cette salle, prétextant qu'il n'aime pas laisser quelqu'un voir ses toiles inachevées, son Moi n'ayant pas atteint sa plénitude, etc, etc... La porte dans le mur à gauche de l'entrée donne sur un petit escalier métallique en colimaçon qui monte à l'atelier. Derrière l'escalier une armoire basse contient des vêtements et quelques effets personnels sans valeur.

La dernière pièce et la plus importante est l'atelier qui est situé sous les toits. C'est un véritable bric-à-brac. Il y a un petit coin cuisine mais tout le reste est réservé à la peinture. Du matériel traine partout; une armoire en déborde, ainsi qu'une étagère. Dans un coin s'empilent des toiles vierges; quelques toiles Hyper-Irréalistes décorent les murs. Au centre de la pièce, recouvert d'une bâche grise, il y a un chevalet supportant une toile.

Winster ne pourra ni rencontrer les enquêteurs ni répondre au téléphone entre le jeudi matin et le vendredi après-midi (cf plus loin). L'examen de l'atelier révèlera les choses suivantes :

- Un "trouver objet caché" près du chevalet permettra de remarquer que les pieds sont entourés de marques à la craie.
- Une fouille succinte parmi les vieux chiffons pleins de peinture permettra de découvrir un costume parsemé de petits cristaux de nature étrange qui

# LES JEUX DE SCIENCE-FICTION

*La science-fiction est longtemps restée une littérature de ghetto, particulièrement en France (où elle l'est encore), et ce jusqu'à ces dernières années quand la prolifération de films américains à grand spectacle (Star Wars, Blade Runner...) a banalisé quelques poncifs de la "culture SF". Qui aujourd'hui ne sait pas ce qu'est l'hyperespace (à part les physiciens) ? Bien entendu les fans du genre, des individus à l'imagination dévastatrice, s'emparèrent rapidement de ce fantastique véhicule de l'imaginaire qu'est le jeu de rôles. Mais, bien que cela coincida avec la période où la SF tomba plus ou moins dans le domaine public, jamais les jeux de rôles futuristes ne connurent un essor semblable à celui de ceux consacrés au médiéval fantastique.*

## EPEE VORPAL OU EPEE LASER ?

C'est une erreur de croire que le relatif insuccès des JdR de SF (quel jargon ! Peut pas parler comme tout le monde celui-là) tient au peu d'amateurs du genre. Après tout il n'y a guère plus de public pour l'heroic-fantasy, le genre littéraire nourricier du médiéval fantastique, si l'on en juge par l'échec successif de certaines collections qui lui étaient consacrés. Un début d'explication est que la science-fiction à laquelle font référence les jeux existants est une SF d'aventure, et qu'une bonne partie de l'aspect réflexion-extrapolation qui est l'un des principaux attraits de cette littérature est -nécessairement- gommée. Loin de moi l'idée de vouloir "intellectualiser" une partie de Space-Opera (mon oursoide aurait d'ailleurs du mal à suivre), c'est une simple constatation.

Ceci dit, les jeux de rôles de science-fiction sont beaucoup plus rébarbatifs au premier abord que la plupart des jeux sur d'autres thèmes.

Le premier obstacle à franchir est généralement d'ordre linguistique. La plupart de ces jeux sont disponibles uniquement en anglais, à l'exception d'Empire Galactique, de Mega II et de Star Frontiers. Et surtout ils donnent l'impression (parfois justifiée) d'être horriblement compliqués. A peine a-t-on ouvert le livret de règles qu'on est assailli par une foule de données techniques sur les réacteurs des vaisseaux, les particularités des combinaisons spatiales, les différents types de blasters... Ahuri par le choc, le non-spécialiste retourne généralement à ses chers donjons.

Cette débauche de "technologie" est caractéristique de nombreux jeux de SF, et, si elle réjouit quelques fans qui ne se sentent bien qu'avec un super-gadget dans chaque poche, elle nuit beaucoup à la jouabilité. Il est en effet extrèmement difficile de faire évoluer un personnage dans un univers qu'un excès de technologie rend artificiel.

## SAINT TECHNO

N'importe qui peut commencer une partie d'un jeu médiéval fantastique, sans avoir jamais joué à un jeu de rôles auparavant, ni lu Tolkien. Cela est aisé car le cadre d'une telle aventure est forcément familier : absolument tout le monde sait ce que signifie tirer à l'arc, forcer une serrure, porter un coup d'épée, soigner une blessure. Le surnaturel ne fait que se greffer sur un décor en arrière-plan connu, et il suffit de se remémorer ses cours d'histoire sur le Moyen-Age ou l'Antiquité pour disposer de références sur le comportement des personnages, leur mentalité, l'imagination personnelle faisant le reste.

Dans un jeu de science-fiction, le problème se pose différemment. Il faut que le maître de jeu crée un monde suffisamment différent du nôtre pour chatouiller la fibre exotique des joueurs, sans tomber pour autant dans l'abstraction complète. La solution la plus évidente, qui est celle promue par la plupart des jeux, est le recours à la technologie. On déballe l'arsenal complet des progrès scientifiques couramment admis en SF, et hop c'est parti : vaisseaux spatiaux ultraluminiques, ordinateurs conscients, médikits... Hélas, trop souvent ces réalisations pseudo-scientifiques provoquent une certaine dispersion du MJ et nuisent à la cohérence de l'univers de jeu. De plus les multiples possibilités qu'offrent la technologie constituent à la fois une tentation et un piège pour les joueurs. Tentation, car il est très facile de suréquiper un personnage et de le transformer ainsi en véritable machine de guerre (se pourrait-il qu'il s'agisse des séquelles laissées par un autre jeu ?), et chaque fois qu'il a un petit problème de le laisser s'adresser à son ordinateur personnel qui est conscient bien sûr, et même tellement conscient qu'il se prend pour Dieu, mais à part ça c'est pas le mauvais bougre ; piège parce que les multiples possibilités qu'ouvrent toutes ces merveilles techniques risquent de créer une sensation de flou et les joueurs, ne cernant pas les limites du monde dans lequel évoluent leurs personnages seront paralysés dans leurs actions.

## VASTE EST L'UNIVERS

Il est déjà extrèmement difficile et long de créer un monde pour un jeu médiéval fantastique, alors en science-fiction... La taille de l'univers représente un problème pour le maître de jeu, surtout si les personnages disposent d'un moyen de locomotion rapide (typiquement un vaisseau spatial) qui leur permet de gagner en un instant l'autre bout de la planète ou de se balader de système solaire en système solaire. Cette capacité de locomotion peut avoir des conséquences fâcheuses lors d'une aventure : que faire si les joueurs passent soigneusement à côté de l'intrigue et s'embarquent pour Sihn le satellite de

tous les plaisirs dont vous leur avez parlé, mais que vous n'avez pas encore préparé ? Il faut aussi tenir compte du fait que des voyages faciles signifient des communications faciles et une circulation rapide des informations. Il est donc beaucoup plus ardu de faire jouer des scénarios style "quête" qui reposent essentiellement sur l'acquisition de renseignements et sur les événements survenus au cours du voyage, et les MJ se tourneront plus volontiers vers des intrigues "policières", des histoires de découvertes...

## ET LE MJ CREA L'UNIVERS

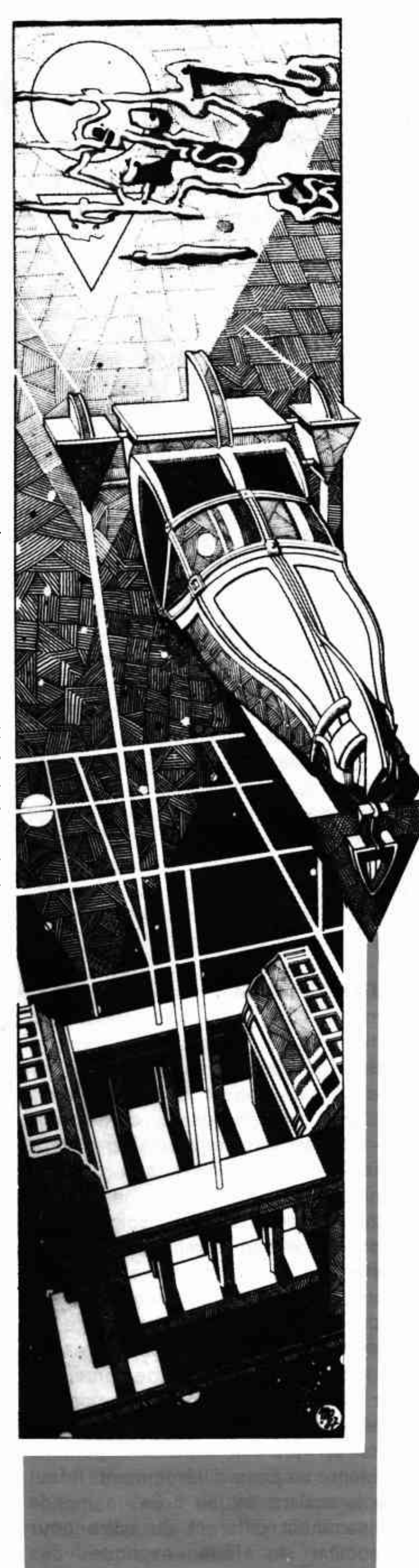
Il est indéniable que le temps de préparation pour une campagne de SF, ou un simple scénario, est plus long que pour d'autres jeux. Le seul moyen pour éviter les écueils du genre, la surenchère technologique, les distances, réside dans l'élaboration minutieuse d'un univers de jeu cohérent. Il faut tout d'abord décider quel type d'organisation sociale et politique règne dans l'univers connu : s'agit-il d'un classique empire intergalactique, d'une fédération de mondes ou de tout autre chose ? Il faut ensuite situer le lieu où se dérouleront les aventures des personnages : est-ce sur une planète civilisée et accueillante ou au contraire très inhospitalière ? Peut-être un astéroide chauve de la ceinture de Bell ? Il vaut toujours mieux définir en profondeur la civilisation, les coutumes des habitants de l'endroit en question et ne pas hésiter à inventer des choses vraiment étranges, cela servira aussi bien à donner une ambiance particulière qu'à retenir l'attention des joueurs.

D'une manière générale il faut éviter de ramener l'échelle colossale d'un univers à une dimension plus compréhensible pour l'esprit humain et transformer chaque planète en petite bourgade que les aventuriers quitteront rapidement après avoir vus les curisités locales.

## LE MAITRE-MOT : DIVERSITE

Les jeux de science-fiction sont d'une richesse extraordinaire. La seule limite en est l'imagination des joueurs. Aussi est-il dommage de toujours retrouver les mêmes clichés, empire tout-puissant, guerre contre d'abominables extra-terrestres verts et visqueux, rébellion contre l'empire, etc...

Il ne faut pourtant pas se leurrer : on retrouve les mêmes principes de base



et, souvent, le même manicheisme à l'origine d'un scénario médiéval fantastique ou de SF. D'un côté les bons (vous, les joueurs !), vaillants et désintéréssés, en armure de plaque briquée / combinaison spatiale chatoyante, de l'autre les méchants, orques à la solde de Sauron / suppôts de Darth Vador.

Pour éviter de tomber dans l'ornière des histoires outrageusement simplistes, il faut se souvenir du "potentiel" de la SF. Rien ne vous oblige à faire évoluer les personnages dans un monde hyper-civilisé. On peut aisément imaginer qu'au nom d'une loi tacite respectée par tous, la non-ingérence dans l'évolution d'un peuple jusqu'à ce qu'il ait atteint le stade du voyage dans les étoiles, tous les mondes connus ne jouissent pas de la même sophistication technique ; ou encore que sur certaines planètes on refuse de pousser plus en avant le progrès scientifique pour des motifs religieux. Tout cela pour permettre, outre d'apporter une grande diversité dans les aventures, de court-circuiter le schéma infernal de la surenchère technologique. Si les aventuriers ne tombent pas sur une cuve de régénération à chaque coin de rue ils n'en seront que plus prudents et amenés à mieux jouer.

## TU SERAS ASTROPHYSICIEN, MON FILS

Les compétences (skills) inutiles ou non-adaptées sont un problème que l'on retrouve dans beaucoup de jeux, mais qui est particulièrement sensible en science-fiction. En effet, on peut jouer en plus des professions "classiques" telles : soldat, médecin, boucher (oups, pardon !), d'autres qui ne sont possibles qu'en SF (et pour cause !) : pilote, informaticien, ingénieur, sociologue, etc. Ce qui apparait sur le papier comme un panel de choix séduisant est en réalité d'un intérêt très relatif, pour plusieurs raisons. Si un joueur choisit d'incarner un personnage très "spécialisé", il n'aura que relativement peu de motifs de partir en mission, contrairement au baroudeur qui, lui, ne sera heureux qu'en aventure. De plus, il faut qu'il y ait des moments dans le scénario où ses compétences particulières sont requises, sous peine de voir le joueur dépérir d'ennui. Cela oblige le maître de jeu à préparer des scénarios rigoureusement adaptés au personnage, ou alors à ne pas le faire jouer régulièrement. Trop souvent, les activités de ces

personnages se résument à quelques lancers de dés sans intérêt. Comment peut-on réellement jouer une scène comme celle-ci : un vaisseau spatial tombe en panne, l'ingénieur responsable (le personnage-joueur) accourt à toute vitesse. Saura-t-il réparer ? En terme de jeu, cette situation est résolue par un simple jet sous la compétence de l'ingénieur, et il est plutôt ardu d'entrer dans les détails, la propulson ultraluminique restant à inventer.
Tout maître de jeu se doit soit d'orienter ses joueurs vers des types de personnages moins inutiles, soit d'éviter le plus possible les lancers de dés stériles. La meilleure solution consiste sans doute à créer des personnages ayant des connaissances assez vastes dans plusieurs domaines proches (ex : sociologie et psychologie) sans être spécialisés, et bien sûr à appronfondir le background de chacun de telle manière que ses motivations pour partir en aventure soient nombreuses.

### ET'S OR NOT ET'S

Les Extra-Terrestres sont l'équivalent en science-fiction des Nains, Elfes et autres Gnômes. On ne saurait imaginer un univers de jeu sans quelques races venues d'ailleurs, à l'aspect rose fluo et tentaculaire. Hélas, dans beaucoup de jeux les ET's sont d'une pauvreté affligeante. Physiquement de simples démarquages d'animaux, ils sont assez peu détaillés, leur principal défaut étant leur ressemblance un peu trop poussée, d'un point de vue psychologique, avec l'homme. On peut raisonnablement supposer qu'une race d'aigles troglodytes développe des conceptions sur l'univers différentes des nôtres. Là encore tout repose sur les épaules du MJ, assisté de préférence par les joueurs : il faut définir les principales caractéristiques de leur civilisation, et ne pas hésiter à créer des différences radicales par rapport à l'homme.
Une autre solution, qui permet d'éviter les groupes de personnages qui ressemblent plus à l'arche de Noé qu'à un commando d'aventuriers, est de limiter au maximum les contacts entre l'homme et les ET's, en prétextant des impératifs de développement par exemple (à chacun sa galaxie). Les Extra-Terrestres, beaucoup plus rares, n'en seront que plus fascinants. Quant à l'homme, son histoire est suffisamment riche pour prouver qu'il est capable de s'adapter à n'importe quelle société issue du cerveau fébrile d'un maître de jeu.

## QUELQUES LIVRES...

En marge du Space-Opera classique (Hamilton, Heinlein, Van Vogt) voici quelques livres d'auteurs plus ou moins connus qui ont chacun abordés le genre de manière originale.

**Jack Vance :**
On ne présente plus Vance, le spécialiste du mélange Space-Opera / Heroic-Fantasy. Plus particulièrement SF, il faut (j'ai bien dit il faut) avoir lu : "la Geste des Princes-Démons" en cinq tomes : "le Prince des Etoiles, la Machine à Tuer, le Palais de l'Amour, le Visage du Démon, le Livre des Rêves."
"Les Chroniques de Durdane", trois petits volumes : "l'Homme Sans Visage, les Paladins de la Liberté, Asutra !"
"Emphyrio" (respirez, y en a qu'un), tous chez presses-pocket.

**Ursula Le Guin :**
L'auteur du fabuleux "Terremer" a écrit plusieurs romans lâchement liés entre eux. Précipitez-vous sur le très beau "la Main Gauche de la Nuit", chez le livre de poche.

**Donald Kingsbury :**
Auteur du mirifique "Parade Nuptiale", ou comment inventer une civilisation "autre". Présence du futur.

**Gene Wolfe :**
"La Cinquième Tête de Cerbère" (presses-pocket ) ; le thème des change-formes renouvelé.



## LES JEUX

Une rapide revue des principaux jeux de rôles de science-fiction :

*Empire Galactique :*
Le premier jeu en français et français. Publié sous forme de livre chez Robert Laffont, c'est le plus simple de tous les jeux sur le sujet, une simplicité parfois un peu réductrice. Sont disponibles deux extensions : Frontières de l'Empire et Encyclopedia Galactica.

*Méga II :*
Publié par la revue "Jeux et Stratégie", il s'agit d'un jeu d'aventures dans le temps. Il vaut mieux oublier la première version, mais Méga II est un jeu intéressant qui souffre surtout d'une trop grande simplicité et d'un manque d'approfondissement de l'univers des Messagers Galactiques.

*Star Frontiers :*
Ce jeu de TSR, qui n'est pas particulièrement habité par le génie, a bénéficié simultanément d'une traduction en français et de la sortie d'un complément de règles qui a gommé en partie son défaut de jeunesse : une simplicité toute caricaturale.

*Traveller :*
L'ancêtre. Même si le système de jeu est maintenant dépassé, il reste très joué. Les personnages sont poussés vers la carrière militaire, ce qui est un peu énervant. Les extensions, scénarios et autres suppléments sont aussi nombreux que les étoiles de la galaxie.

*Space-Opera :*
Un monument. C'est le type même du jeu analytique : il y a une règle pour toutes les situations. Pour amateurs de masturbation intellectuelle.

*Space Master :*
Adaptation du système de jeu d'ICE utilisé pour Rolemaster et JRTM à la science-fiction. Résultat : un jeu beaucoup trop lourd à gérer.

*Other Suns :*
Inspiré de Space-Opera, avec un système de jeu proche de celui de Chaosium (Appel de Cthulhu), c'est un très bon jeu, ni trop simple ni trop complexe, le meilleur à mon sens sur le sujet.

***Aureliano Velasco***

# COSMOPOLIS

Cosmopolis est une rubrique régulière, ou vous trouverez, au fil des numéros, un background cohérent, des idées de scénarios, de personnages, etc, pour tous jeux de SF.


## LES TROIS CORPS SE FONT POUSSER TROIS "L"

*Le C.R.I.C., l'Eglise et l'Encyclopédie -principales corporations de l'Oecumène- ratifient la création de leur propre compagnie de transport : la Ligue de Liaison Logistique.*

Sur la quatrième sphéropole d'Irismonde (centre de l'Oecumène), les principaux représentants des trois Corps se sont rencontrés. Il y avait là une délégation menée par Berdar BUCKANODES, vice-administrateur du Centre de Recherche Intergalactique des Criminels, qui s'est récemment fait remarquer par le regain d'activité qu'il a provoqué dans les rangs de notre police interstellaire (on lui doit notamment la création des nouveaux Groupes d'Enquète dont les moyens leur permettent d'intervenir sur les Franges). L'Archiprêtresse ACKJARTEE a mené les négociations pour le compte de l'Eglise, non sans quelques hésitations : en effet, accepter la validité des voyages inter-mondes peut paraître en contradiction avec le dogme de la resubtantiation post-mortem (grossièrement, réincarnation) de planète en planète vers Omphale (le centre mystique et idéal du Viscère-Univers) ; il semblerait que, dans cette affaire, le simple bon sens, appuyé par la tendance actuelle à considérer la formulation du dogme comme symbolique, l'ait emporté. Enfin, le Docteur Smyje DE BRYGNEN fut choisi par ses pairs Encyclopédistes pour les représenter. A ce propos il est bon de répéter que le rôle de l'Encyclopédie ne se limite pas à la supervision des études hypérieures à Irismonde et les quelques kiloparsecs voisins : l'activité principale de ce cercle fermé est l'observation sans intervention de l'évolution des cultures planétaires, y compris celles situées au-delà des Franges de l'Oecumène . Ce gigantesque travail justifie la cosignature de l'Encyclopédie dans ce traité.
Face à l'embrouillamini actuel dans le domaine du transport spatial, les trois Corps ont éprouvé le besoin de se libérer de la tutelle des compagnies privées pour l'acheminement de leurs éléments qui, on s'en doute, demande parfois la plus grande discrétion. Ce besoin a donc mené à la signature sur S.I.4 du traité de fondation de la L.L.L. De nombreux articles de ce traité n'ont pas été communiqués à la presse, mais l'essentiel tient en quelques points :
- Mise en chantier d'une nouvelle gamme de vaisseaux spatiaux polyvalents (atmosphérique / spatial ; cargo / passagers) dont le plus grand ne devrait pas dépasser les 100 m ;
- Etablissement d'une structure administrative souple empruntant ses membres aux trois Corps et employant des "mercenaires" pour le pilotage, la maintenance hors-planète des vaisseaux, et des missions mineures ;
- Création de lignes régulières au départ d'Irismonde vers les mondes de technologie similaire, à fin de rendement ;
- Et enfin, possibilité d'exploitation des structures de la Ligue aussi bien par le C.R.I.C. à des fins d'enquète, par l'Eglise pour divers pélérinages et réunions de conciles et par l'Encyclopédie pour des explorations de collecte documentaire.
Il nous est aisé de supposer que d'autres clauses d'importance existent, sinon comment un tel organisme subsisterait sans ressources ? et de quelle manière serait maintenue une structure pour ainsi dire vide et bonne à toute sorte de remplissage ? Nul doute qu'à l'examen de son fonctionnement nous pourrons apprendre ce qu'est vraiment la Ligue de Liaison Logistique.
En attendant accueillons avec plaisir une compagnie de transport qui, grâce à l'harmonisation de ses plans de vol, pourra éviter aux voyageurs les attentes de plusieurs semaines aux correspondances vers Irismonde.

*Johrune N'Goren*

## K.K.K. : Koustov, planète de Koustov, auberge de Koustov.

Pour moi qui suis née sur Dorzia, non loin d'Irismonde, le centre nerveux de l'Oecumène, poser le pied sur une planète à 99,99% encore vierge représentait une expérience fabuleuse. Partout la nature règne en maître : les forêts couvrent des étendues immenses, les montagnes sont encore inviolées ; lorsque je mis pied à terre, je ressentis l'exaltation des premiers colons...
L'unique astroport de Koustov est en réalité une légère dépression sommairement aménagée derrière la colline que surplombe l'auberge. Le maître des lieux nous attendait à notre arrivée. Evguenie Koustov, découvreur de la planète qu'il a baptisée de son nom, seul résident permanent et propriétaire de l'unique auberge de la planète -en fait de l'unique établissement- est un homme entre deux âges, petit, trapu, lent ; une barbe fournie, mêlée de fils blancs, lui mange le visage. Il nous fit visiter son auberge, l'auberge de Koustov, qui ne comprend qu'une vingtaine de lits dans un cadre d'une rusticité typique des conditions de vie dans les Franges. En-dehors de nous, il n'y avait que deux autres clients présents, que nous ne vîmes qu'à peine. Dès le lendemain matin, M.Koustov nous accorda un entretien.

*C* : Evguenie Koustov, comment avez-vous découvert cette planète ?
- Un peu par hasard. Cela faisait déjà une bonne vingtaine d'années que je faisais un peu de.... de commerce dans cette partie des Franges. De temps en temps, quand j'en avais assez, je partais pour quelques semaines de voyage en solitaire dans l'espace à bord de Troika, mon vaisseau. Et un jour j'ai découvert la planète, voilà.
*C* : C'est une planète de type "sapiens", c'est-à-dire habitable par l'homme, or c'est un type très rare.
- Oui. J'ai eu de la chance.
*C* : La planète vous appartient ?
- Oui.
*C* : Entièrement ?
- Oui. Elle m'appartient exclusivement jusqu'à ma mort, c'est la loi.
*C* : Et après ?

- Et après je serai mort, que voulez-vous que ça me fasse ?
*C* : Pourquoi êtes-vous venu habiter ici, surtout tout seul ?
- J'ai jamais aimé le monde. Je suis né sur une petite planète, Sygma 3, contrôlée par un grand groupe pharmaceutique qui récoltait les feuilles des résineux particuliers de Sygma pour en faire leur produit-vedette : un onguent contre les allergies de la peau. On n'était pas nombreux sur Sygma, quelques millions. Dès que j'ai pu je suis parti ; j'ai beaucoup voyagé, y compris dans des mondes peuplés, comme Droan-Double. Mais j'aime pas les gens ; alors je suis allé dans les Franges.
*C* : Il y a pourtant des endroits tranquilles dans l'Oecumène.
- Pas autant qu'ici.
*C* : Alors pourquoi avoir ouvert une auberge ?
- Je ne suis pas un ermite. J'aime qu'on me foute la paix, c'est tout.
*C* : Revenons aux Franges. C'est ainsi qu'on dénomme les vastes parties de l'univers qui bordent l'Oecumène à proprement dit et le séparent de l'univers Inconnu. N'est-ce-pas un endroit bien dangereux ?
- Voilà bien un cliché. Je suis sûr que vous venez d'une Technoplane (niveau de technologie d'une planète) élevée.
Dorzia, T8 ? J'en étais sûr. Vous savez, l'Oecumène est tellement vaste et divers... que le danger peut être partout. Tenez par exemple : sur Sygma, mettre le feu, même involontairement, à la forêt vous fait passer vingt ans en camp de travail, à reboiser. Et puis il y a des coins dans l'Oecumène où personne ne va. Alors bien sûr, dans les Franges, il y a des endroits qu'il vaut mieux éviter ; on fait parfois des rencontres... étranges.
*C* : Et l'Univers Inconnu ?
- Personne n'y va, ça ne sert à rien ; A peine 10% des Franges sont explorées, alors...
*C* : Quand on pense à tout ce qui reste à découvrir !
- Peuh ! Trois fois rien ! Des soleils rouges, des planètes sans atmosphère, des géantes gazeuses... C'est ça l'espace.
*C* : Vous êtes bien défaitiste pour un explorateur.
- Non, juste réaliste.
C : Revenons à des sujets plus prosaiques : qui vient résider à l'auberge Koustov ?
- Des amis, des connaissances de longue date, mais aussi des étrangers qui recherchent le calme et la sérénité.
*C* : Ce ne serait pas plutôt le CRIC qui les recherche ?
- ...
*C* : Des rumeurs me sont parvenues comme quoi certaines personnes fichées par le CRIC auraient trouvé asile ici.
- Ridicule, je tiens une auberge pas une planque. De plus pourquoi voudriez-vous que des criminels viennent se cacher ici alors qu'il y a tant d'endroits déserts un peu partout dans les Franges ?
*C* : Déserts mais inhabités, tandis qu'ici...
- Cela me parait vraiment une drôle d'idée. Remarquez que comme je ne connais pas tous mes clients, je ne peux rien garantir, hein ! Mais insinuer que je suis au courant, voilà qui est malhonnête !
*C* : Vous n'avez pas de problèmes d'approvisionnement ?
- Non, je cultive moi-même quelques légumes qui se sont bien adaptés à la planète, et puis il y a la chasse et la pêche. Je suis aussi en liaison régulière avec Zleuth.
*C* : Zleuth ?
- C'est la planète habitée la plus proche. Cela ne fait guère qu'une dizaine d'années que Thomas Zleuth l'a découverte et en a fait le siège de sa compagnie.
*C* : Ah ! C'est une CCI, une Compagnie Commerciale Indépendante. Celles ba- sées dans les Franges n'ont pas très bonne réputation.
- Vous savez, les réputations...

Nous discutâmes encore un instant de choses et d'autres puis il nous quitta. Nous devions repartir le soir même aussi Kris se dépêcha de prendre quelques vues. Finalement la vie semblait suivre un cours paisible sur Koustov. Nous n'avons rien vu d'extraordinaire qui vienne étayer sérieusement toutes les mystérieuses rumeurs qui courent sur les Franges. Mais sait-on jamais ? En tout cas, si vous souhaitez passer vos prochaines vacances près de la nature, vous savez où aller.

*Anastasia M'Balo et Kris Larsen*

N.D.L.R : Nous nous permettons de vous signaler que toutes ces descriptions ne font évidemment pas partie de la version originale de l'article, puisque fournies par l'image enregistrée par holocam portable ; la technique de diffusion par cube holographique n'étant pas encore disponible sur Sol III en cette fin de vingtième siècle, nous avons dû rajouter des descriptions écrites, avec le plein accord de Cosmopolis.

**La disparition de Killgore Dick.**

Killgore Dick, le grand musicien tant contesté, le virtuose du vibrochord a disparu soudainement depuis trois jours. Avant-hier soir il devait donner un concert holo-retransmis à Palidor IV, lors duquel il allait jouer pour la première fois sur scène de son megachord, cet instrument spécialement construit pour lui et dont la complexité effarante découragerait n' importe quel autre musicien.
Des dizaines de milliers de fans hystériques attendaient dans l'auditorium, et des millions d'autres visionnaient la retransmission holo. Hélas, ce soir là, Killgore Dick ne vint pas. Au bout de deux heures de vaine attente, et à l'annonce de l'annulation du concert les fans frustrés dévastèrent la salle.
Que s'est-t-il passé ? Personne ne le sait. Ayant la chance de compter Killgore Dick au nombre de mes amis, je me rendis le plus rapidement possible dans son studio d'enregistrement personnel à l'autre bout de Palidor. Pendant que la police faisait chou blanc à son appartement, je découvris ceci : une réplique de son Megachord, gisait, démantelé, ses délicats mécanismes définitivement hors d'usage, dans un coin du studio ; celui-ci donnait d'ailleurs l'impression d'avoir été au centre d'une tourmente : sièges cassés, vitres brisées, consoles d'enregistrement en miettes, rien n'était intact. En fouillant parmi les restes, je découvris un objet surprenant : une main cybernétique, parfaitement articulée, qui se branche directement sur les terminaisons nerveuses de l'être humain, et dont la plasti-peau qui lui donnait apparence humaine avait partiellement fondu, révélant par-dessous, le plastique hyper-solide qui protège les circuits. Qu'est-ce-que cette main vient faire là ? Qu'est-il arrivé à Killgore Dick ? N'est-il pas ce qu'il parait ? A-t-il des secrets ?
Je suivrai cette affaire avec attention aux côtés de la police, et vous, lecteurs de Cosmopolis, serez les premiers informés.

*Jerzy Von Vern*

## ACCREDITATION ULTRAVIOLETTE

Certains maîtres de jeux trouvent regrettable que la puissance des lasers dans paranoia soit insuffisante pour griller à bout portant les clarificateurs-cibles. Comme je suis un être charitable, et que mon troisième clone connait bien un type de Recherche et Conception, je me suis procuré une bonne caisse de canons expérimentaux pour pistolet et fusil laser, qui va leur donner entière satisfaction. Il s'agit de "canons amplificateurs" dont vous trouverez les caractéristiques en fin de page. Enfin, si ce n'est pas suffisant, il vous reste toujours la possibilité d'utiliser de nouveaux modificateurs de pourcentage de toucher pour ces armes de tir. Le système suivant permet d'éviter d'obtenir trop souvent des dommages insignifiants quand un laser est utilisé à très courte portée voire à bout portant.

Clarificateur, ayez l'obligeance de tester sur vous le matériel que vous avez en main afin d'établir un rapport conçis sur ses éventuelles malfonctions. Merci de votre coopération...............Zap !

| | | |
|---|---|---|
| Tir à bout portant | 2m ou moins * | + 50% |
| Tir à très courte portée | de 2m à 5m ** | + 20% |
| Tir à courte portée | de 5m à 2/5 de la portée | |
| Tir à moyenne portée | de 2/5 à 3/5 de la portée | - 10% |
| Tir à longue portée | de 3/5 à la portée maximale | - 20% |

* : Si le personnage touche, son score est additionné au dé de pourcentage du MJ pour la détermination des dommages (un chiffre total supérieur à 100 esr considéré comme égal à 100). Si le MJ tire un 00 sur son dé, considérer le résultat comme un zéro.

** : Si le personnage touche, et que le dé de pourcentage du MJ pour la détermination des dommages est inférieur au score du personnage, c'est le dernier score qui est retenu.







PARANOIA

**Pistolet laser avec canon amplificateur**

| | |
|---|---|
| Colonne des dommages | 11 |
| Portée | 90m |
| Nombres de rounds avant rechargement * | 1 |
| Défaut de fonctionnement * | 00 |
| Coût pour le modèle monochrome | 75 crédits |
| Coût pour le modèle polychrome | 100 crédits |
| Poids du canon | 1.5kgs |

**Fusil laser avec canon amplificateur**

| | |
|---|---|
| Colonne des dommages | 12 |
| Portée | 180m |
| Nombres de rounds avant rechargement * | 1 |
| Défaut de fonctionnement * | 00 |
| Coût pour modèle monochrome | 100 crédits |
| Coût pour modèle polychrome | 120 crédits |
| Poids du canon | 2.5 kgs |

* : Les chances d'apparition d'un défaut de fonctionnement augmentent à partir de la deuxième utilisation dans la proportion de 5%. Les autre éléments, comme le niveau d'accréditation, restent les mêmes.



**ERRARE ORDINUM EST**

La superbe extension française "paranoia aigüe" a été victime de sabotages "commies". La version américaine "accute paranoia" semble avoir été épargnée par ces actes hautement séditieux.

Aussi, pour les amateurs de robots en page 40 :

**Dispositifs d'introduction de données :**

Manche à balai : coût 1 point au lieu de 3

Traceur de graphiques : coût 2 points au lieu de 3

**Armes :**

Entortilleur : existe et coûte 1 point

Lance-projectiles semi-automatique : existe et coûte 3 points




"...Donjon j'te dis.
- Ouais, t'as sans doute raison. Mais derrière ? Cthulhu ? JRTM ? Bunnies and Burrows ?
- J'sais pas. Conan rpg j'espère. J'adore Conan. Et d'ailleurs..."

Qui ne s'est pas déjà demandé au moins une fois quels étaient les jeux qui plaisaient le plus ? En espérant secrètement que son ou ses favoris fassent partie du lot. Et bien cette question Graal l'a posée à des joueurs, à Paris et en province, dans certaines boutiques, par téléphone ou en sondant des amis. Le résultat vous l'avez devant les yeux. Nous ne prétendons pas que ce classement reflète parfaitement vos goûts n'ayant sans doute et malgré tout pas obtenus suffisamment de réponses. C'est pourtant le premier réalisé en France à ce jour, et il fournit des indications intéressantes. Graal publiera un TOP JEUX tous les deux mois et nous vous invitons tous à y participer activement en nous renvoyant le bulletin de réponse ci-dessous. N'hésitez pas à exprimer vos coups de coeur et vos enthousiasmes soudains. TOP JEUX se veut le reflet de vos goûts du moment.

| WARGAMES | | JEUX DE ROLES | | JEUX DE PLATEAU | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1) SQUAD LEADER | 20.6% | 1) AD&D | 50.5% | 1) DIPLOMACY | 32% |
| 2) CRY HAVOC | 19.6% | 2) L'APPEL DE CTHULHU | 43.3% | 2) JUNTA | 14.8% |
| 3) AIR FORCE | 8.2% | 3) RUNEQUEST | 15.5% | 3) TALISMAN | 14.4% |
| 4) SIEGE | 7.6% | 4) STORMBRINGER | 14.4% | 4) SUPER-GANG | 9.3% |
| 5) AMIRAUTE | 6.2% | PARANOIA | | 5) BLOOD BOWL | 8.6% |
| 6) VIETNAM | 4.4% | 6) JRTM | 13.4% | 6) FIEF | 7.2% |
| 7) CROISADES | 4.1% | 7) REVE DE DRAGON | 9.6% | 7) TRIVIAL PURSUIT | 6.2% |
| 8) WAR OF THE RING | 3.8% | 8) L'OEIL NOIR | 9.3% | 8) DUNE | 5.1% |
| 9) LES QUATRES DERNIERES BATAILLES DE NAPOLEON | 3.4% | 9) ROLEMASTER | 8.2% | 9) RENCONTRE COSMIQUE | 4.1% |
| 10) PZGRUPPE GUDERIAN | 3.1% | 10) MEGA | 7.2% | 10) BASTON | 3.4% |

## TOP-JEUX : BULLETIN-REPONSE

Citez vos trois jeux préférés du moment (moins si vous le souhaitez) dans chaque catégorie.

WARGAMES :

JEUX DE ROLES :

JEUX DE PLATEAU :

Envoyez vos réponses jusqu'au 15 décembre à GRAAL, TOP-JEUX, 35 rue simart 75018 Paris, si vous souhaitez participer au TOP-JEUX n°2 de Janvier 1988.

**SCENARIO**

# RÊVE de DRAGON

Cette aventure est prévue pour 4 ou 5 personnages plutôt débutants. Elle peut cependant être très facilement insérée dans le cadre plus vaste d'une campagne. Quoiqu'il en soit, "Mine de Chafouin" entrainera vos personnages à travers les profondeurs insondées du Rêve, dans un cycle qui se révèlera bientôt infernal...




**LE THEME**

*Mine de Chafouin* montre comment le rêve peut se refermer sur lui-même, comme une boucle temporelle qui revient au point de départ. Cet effet est obtenu soit par la "mort" des personnages, soit par leur sommeil, soit par une déchirure aux propriétés particulières. Au tout début de l'aventure, les voyageurs sortent du *gris rêve* sans trop savoir ce qu'ils font là ; et bientôt l'action les dépasse. Ensuite, soit qu'ils "meurent", soit qu'ils franchissent la déchirure, ils se retrouvent un jour plus tôt, prêts à revivre la même chose, comme si ce qu'ils venaient de "vivre" n'avait été qu'un rêve prémonitoire. A eux de faire en sorte qu'un homme averti en vaille réellement deux

**UN PERSONNAGE NON-JOUEUR**

Pour que l'effet de boucle fonctionne, il est indispensable que certaines choses se produisent. Dans ce but, les voyageurs doivent être accompagnés par un personnage non-joueur. En le faisant agir à sa guise, le Gardien des Rêves peut ainsi influencer l'action sans en avoir l'air. Si ce module est intégré à une campagne, les voyageurs peuvent avoir déjà rencontré le PNJ qui jouera ce rôle, et cela n'en sera que plus vraisemblable. Sinon, utilisez le personnage ci-dessous en précisant bien aux joueurs qu'ils voyagent avec lui depuis un certain temps, que leurs relations sont excellentes, et qu'il fait tout à fait partie de leur groupe.

**MESCALINE**

C'est une très jeune voyageuse. Elle a tout juste 15 ans. Elle est adorable (et

les personnages sont censés l'adorer) mais un peu écervelée. Son village natal a été attaqué par une horde de Groins. Seule survivante, elle a tout quitté pour se joindre bientôt aux voyageurs. Ceux-ci sont en quelque sorte devenus ses "parents adoptifs". Mescaline a de bons talents de société mais ne sait pratiquement pas se battre.

### LA SORTIE DU GRIS REVE

Quand les personnages prennent vraiment conscience de leur environnement, ils se trouvent dans une sorte de caverne (N°1 sur le plan). Leurs souvenirs sont vagues et brumeux, et ils réalisent qu'ils sortent du *gris rêve* . Ils voyageaient dans une région de collines escarpées. Le temps était plutôt lourd et un orage les a surpris vers midi. Ils ont alors découvert l'entrée d'une grande caverne où ils se sont réfugiés. Des boyaux assez larges donnaient dans la caverne. Ils les ont empruntés au hasard. Et maintenant qu'ils sont pleinement conscients, ils ne savent pas vraiment où ils sont par rapport à l'entrée. Autre souvenir, l'un d'eux (tirez au sort ) a mal à la cheville, et il se souvient que le matin-même, il se l'est tordu en trébuchant sur une racine. Quant à Mescaline, ses yeux sont pleins de larmes et elle ne cesse d'éternuer. Les voyageurs peuvent également se souvenir qu'elle a respiré, le matin, le pollen d'une fleur sternutatoire. Un détail : les voyageurs ont naturellement allumé une torche ou une lanterne.

### LES GEMMES

Faire tirer un jet de *Vue / Survie en sous-sol* à 0. Si personne ne réussit, Mescaline réussira obligatoirement malgré sa vue brouillée. A l'entrée de l'un des deux boyaux étroits allant vers l'Est, une gemme brute scintille dans la paroi de roc. Les voyageurs peuvent alors se souvenir qu'ils ont vu des rails à l'entrée de la caverne et comprendre qu'ils sont dans une mine : *une mine de pierres précieuses* ! Pour extraire la gemme correctement, il faudra réussir *Dextérité / Survie en sous-sol* à -3. En cas d'échec, la gemme ne fera que 3 pépins ; 6 en cas de réussite. Sa pureté est de 3. Une fois correctement taillée (*Intellect / Orfèvrerie* à 0 ), elle peut valoir 18 PA. Si les voyageurs empruntent l'un des deux boyaux étroits, ils découvriront une autre gemme semblable à l'entrée du grand couloir serpentant. D'autres gemmes peuvent éventuellement être découvertes de la même façon, au choix du Gardien des Rêves. Mais le but véritable de ces découvertes est de diriger les voyageurs vers la grande caverne N°4.

### LES CHAFOUINS

Ce que les voyageurs ignorent, mais ne tarderont pas à découvrir, c'est que la mine est infestée de Chafouins. Ils se terrent dans la caverne N°4, où se trouvent leurs petits, mais hantent régulièrement tous les autres souterrains, et sortent la nuit chasser dans les collines. Il y a en tout 20 adultes aptes au combat. C'est au Gardien des Rêves de régler leurs déplacements en fonction de celui des joueurs, de même que leurs attaques. Mais deux grands principes sont à retenir : les voyageurs doivent toujours être poussés soit vers l'une des zones dangereuses ( N°3 et N°5 ), soit vers la déchirure de la caverne N°4, mais en aucun cas n'atteindre vivants la sortie ( N°2 ). Ceci, toutefois, n'étant valable que pour le "Premier jour". Si après leur "réveil", les voyageurs retournent de leur plein gré dans la mine, régler les événements de façon moins directive. De préférence, les Chafouins attaquent par surprise. Ils connaissent eux parfaitement la mine et ses dédales.

### LA MINE

Toutes les salles et boyaux sont taillés dans un roc jaunâtre de calcaire friable. Les salles font 3,5 mètres de haut. Les couloirs larges font 2,5 mètres de haut sur 2 mètres de large ; les couloirs étroits font 2 mètres de haut sur 1 mètre de large. La mine date de la fin du Second Age et est entièrement désaffectée.

1. Salle où les voyageurs sortent du *gris rêve* sans se rappeler par où ils sont entrés.

2. Entrée ( ou sortie ).
Des rails partent de cette salle. Les traverses sont à moitié pourries et les rails eux-mêmes sont complètement rouillés. Aucune trace des wagonnets.

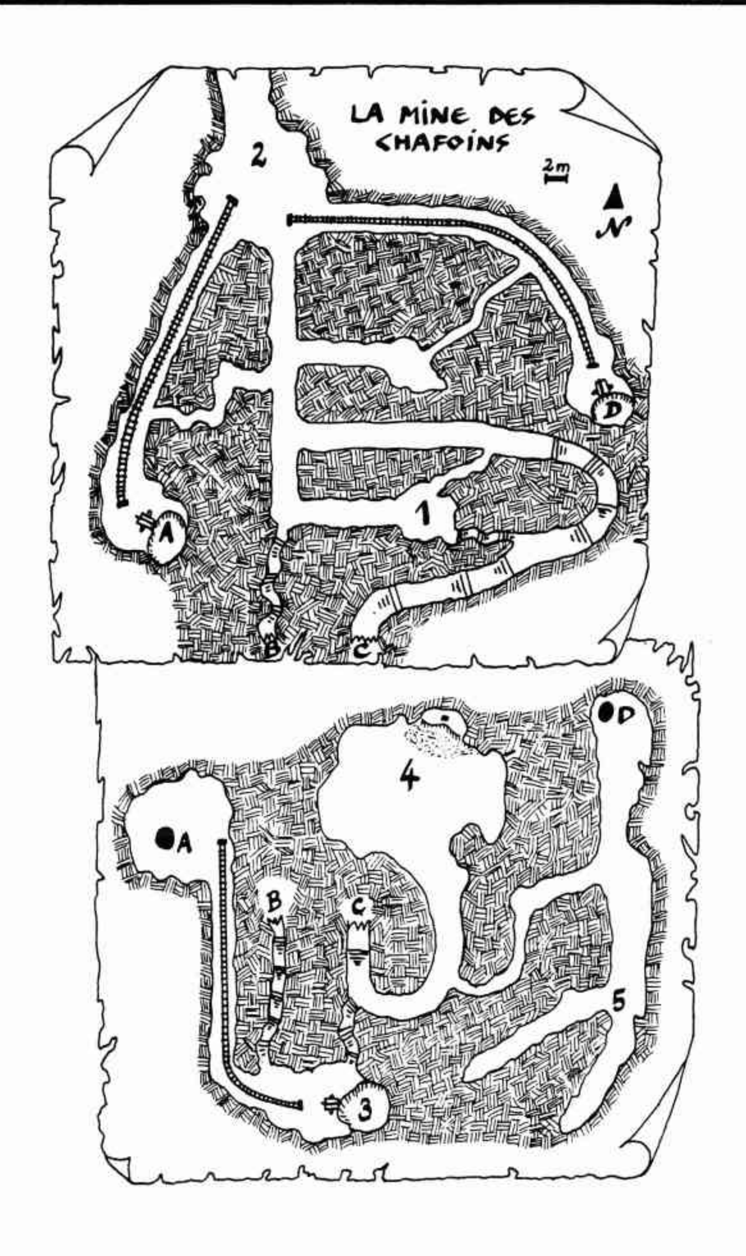
3. Le fond de ce puits donne sur une caverne en cul-de-sac. Comme les autres, le monte-charge est encore fonctionnel malgré la rouille et le bois vermoulu, à condition de changer la corde. Le puits fait 8 mètres de profondeur. Le danger de cette zone provient d'un gaz lourd et hautement explosif qui s'est accumulé dans la caverne au fond du puits. Il est possible de le détecter en réussissant *Odorat / Alchimie* à -4 ou *Odorat / Survie en sous-sol* à -4. Ce gaz, appelé *surboum*, explose dès qu'il est au contact d'une flamme. La nappe s'étend dès les trois derniers mètres du puits. Si le *surboum* explose, tous les personnages pris dans l'explosion doivent encaisser à +10. Qui plus est, l'explosion provoquera un éboulement. Les personnages pris dans l'éboulement devront jouer un jet de *Chance*. Si le jet est réussi, ils devront encaisser une seconde fois à 0 ; et si le jet est raté, l'encaissement des dommages sera à nouveau à +10. Les armures ne protègent dans tous les cas que d'un maximum de 1d3 ( 1d2 pour le cuir souple ; 1d3 pour les autres types) .

4. Repaire principal des Chafouins .
Le sol est jonché de détritus et d'ossements. Tout au fond, sur une corniche peu élevée ( 1,5 mètre de haut ) se trouve un grand coffre de bois vermoulu paré de ferrures rouillées. Mais entre la corniche et le reste de la caverne s'étend une déchirure du rêve à peine perceptible. Pour l'apercevoir, il faut la détecter volontairement et réussir un jet de *Vue* à -4. La première fois qu'ils s'approcheront du coffre, les voyageurs passeront automatiquement dans la déchirure. Le coffre contient une trentaine de gemmes brutes, pouvant valoir une fois taillées correctement 15 PA chacune .

5. Galeries mal étayées.
Quelques gemmes brutes sont visibles dans les parois de ces galeries. Toutefois, un jet de *Vue / Survie en sous-sol* à -4 peut avertir les voyageurs que le roc n'est pas stable. Si malgré tout l'un d'eux tente d'extraire une gemme, il se produira un éboulement. Faire tirer un jet de *Chance* à tous les personnages pris dedans. Réussi : encaissement des dommages à 0 ; manqué : encaissement à +10. Comme en N°3, les armures ne protègent qu'un maximum de 1d3 .

A&D : Ces cavernes se terminent sur un puits béant, avec un vieux monte-charge pour la descente ou la montée. Les appareils sont vermoulus et rouillés. Néanmoins, on peut encore s'en servir à condition d'installer des cordes neuves. Les puits font 6 mètres de profondeur.

B&C : Le niveau inférieur de la mine est situé 6 mètres plus bas. Ces couloirs fortement inclinés permettent d'y accéder sans passer par les puits.

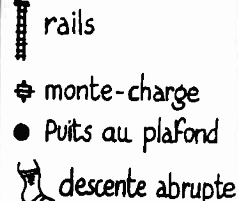


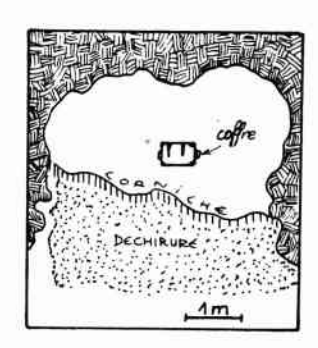

### LES REVEILS

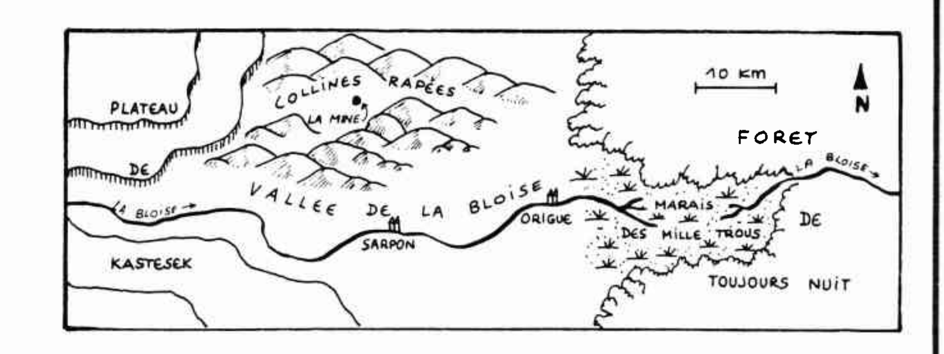
Comme dit précédemment, le Gardien des Rêves doit faire en sorte que les voyageurs passent par la déchirure ou soient exterminés d'une façon ou d'une autre. Si les voyageurs ne passent pas par la déchirure tous ensemble ou ne meurent pas tous ensemble, attendre qu'ils aient tous subi le même sort pour passer à la suite de l'histoire. Dans tous les cas (mort ou déchirure ), les voyageurs se *réveilleront*. Ce sera le matin, ils seront allongés près des restes de leur feu de camp, dans des collines légèrement boisées. Le voyageur éventuellement chargé de monter la garde se sera apparemment endormi et se réveillera donc avec les autres. Toutes les blessures subies "la veille" auront disparu. Tout le matériel perdu ou dépensé sera à nouveau en leur possession. En revanche, toutes les choses ramassées ( les gemmes par exemple ) ne seront plus là. En bref, ce sera comme si l'aventure récemment vécue *n'avait été qu'un rêve* ! (Seuls les points de stress acquis leur resteront vraiment et pourront être transformés en expérience). Un peu surpris de ce rêve-cauchemar, les voyageurs n'auront plus qu'à se ( re ) mettre en route.

### DES "REMINISCENCES"

Au bout d'une heure de marche, dans les collines légèrement boisées, Mescaline apercevra de belles fleurs pourpres dans un fourré et courra les cueillir. Elle ne tardera pas à pousser un hurlement déchirant. Les voyageurs iront sans doute voir ce qui lui arrive. Tirer alors au sort, et l'un d'eux se prendra obligatoirement les pieds dans une racine, se luxant légèrement la cheville. Quant à Mescaline, elle gémira : "Ca pique horriblement ..!" Et, des larmes pleins les yeux, elle ne cessera plus d'éternuer... Un peu plus tard, l'orage se mettra à gronder, pour atteindre son paroxisme vers midi. C'est à ce moment-là que les voyageurs apercevront l'entrée d'une large caverne sur le flanc de la colline. Ils devraient dès lors avoir compris qu'ils sont en train de revivre les mêmes événements que dans leur "rêve". A eux d'agir en connaissance de cause.



eux d'agir en connaissance de cause.

**L'EXPLORATION**

Si les voyageurs choisissent d'entrer dans la caverne, ils retrouveront la mine de leur "rêve". Rien n'aura changé. Les Chafouins seront toujours aussi nombreux, aucune explosion ni éboulement n'aura eu lieu, les monte-charges seront dans le même état, les gemmes brutes seront aux mêmes endroits dans les parois. En un mot, tout sera comme s'ils n'étaient jamais entrés dans la mine. Et pourtant, ils seront maintenant *avertis* ; à eux d'utiliser intelligemment cet avantage...

**LA DECHIRURE**

Si les voyageurs se font à nouveau tuer, ce sera cette fois pour de bon. Par contre, s'ils refranchissent la déchirure, tout repartira une fois de plus à zéro, et même les morts seront à nouveau vivants au "réveil" de ceux qui seront repassés par la déchirure. C'est-à-dire, pour être clair, que si tout le monde meurt, ce sera définitif, mais qu'il suffira que l'un d'eux au minimum repasse par la déchirure pour que *tout le monde* se retrouve près du feu de camp au réveil. Toutefois, comme précédemment, attendre que tous les voyageurs aient subi un certain sort (mort ou déchirure ) pour faire repartir l'histoire et recommencer la boucle. La différence des fois suivantes, c'est que les "morts" ne bénéficieront d'aucun stress et ne pourront le transformer en expérience. Seuls le pourront ceux qui seront uniquement passés par la déchirure.

**LA CORNICHE**

Si le jet de *Vue* à -4 réussit, la limite exacte de la déchirure pourra être appréciée. En se faufilant le long de la paroi du côté Ouest, on peut atteindre le coffre sans passer par la déchirure. Mais il faut pour cela réussir un jet d'*Agilité / Escalade* à 0. Si le jet est manqué, on touche la déchirure et... rendez-vous hier matin ! Le coffre est trop gros pour passer entre la paroi et la déchirure. Il faudra le délester de ses gemmes et le laisser sur place.

**LA VALLEE DE LA BLOISE**

Si les voyageurs ne veulent pas entrer dans la mine ou y renoncent après un certain nombre de "boucles", ils finiront par aboutir à Sarpon ou à Origue dans la verdoyante vallée de la Bloise. Dans ces villages, on est vaguement au courant de l'existence de la vieille mine, mais sans aucune certitude : cela fait partie des légendes non vérifiées. Ce que l'on sait par contre, c'est que les collines rapées sont infestées de Chafouins, et que ces créatures immondes se comportent avec une sournoiserie sans pareille, comme s'ils se riaient de la mort ! Il y a d'ailleurs un proverbe utilisé à Sarpon comme à Origue, pour désigner ce genre de comportement sardonique. Cela s'appelle :

*"Agir mine de Chafouin"*

***Denis Gerfaud***

**Mescaline** : née à l'heure de la Lyre, 15 ans, 1m58, 48kgs, blonde, yeux noisette.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| TAILLE | 7 | VOLONTE | 11 | VIE | 10 |
| APPARENCE | 13 | INTELLECT | 11 | ENDURANCE | 21 |
| CONSTITUTION | 12 | EMPATHIE | 12 | *+ dom* | -1 |
| FORCE | 8 | ELOQUENCE | 14 | VITESSE | 12 |
| AGILITE | 12 | REVE | 13 | *Protection* | 0 |
| DEXTERITE | 12 | CHANCE | 12 | | |
| VUE | 11 | *Mêlée* | 10 | | |
| OUIE | 12 | *Tir* | 12 | | |
| ODORAT | 10 | *Lancer* | 10 | | |
| GOUT | 10 | *Dérobée* | 13 | | |

Masse à deux mains : niv : -2 init : 3 +dom : -4 (gourdin)
Dague : niv : -4 init : 1 +dom : -1 (couteau)
Corps à corps : niv : -3 init : 2 +dom : (d4-1)
Esquive : niv : +2

Chant +3, danse +3, discrétion 0, escalade 0, saut, course 0, se cacher +3, musique, flûte à bec +3, survies en colline, forêt et plaine 0, natation 0, botanique -3, lire et écrire -2.

Mescaline est vêtue d'une simple robe de laine grise et chaussée de sandales. Elle porte une besace mais ne possède pratiquement rien : des chiffons, sa flûte et un couteau.

**Caractéristiques des Chafouins**

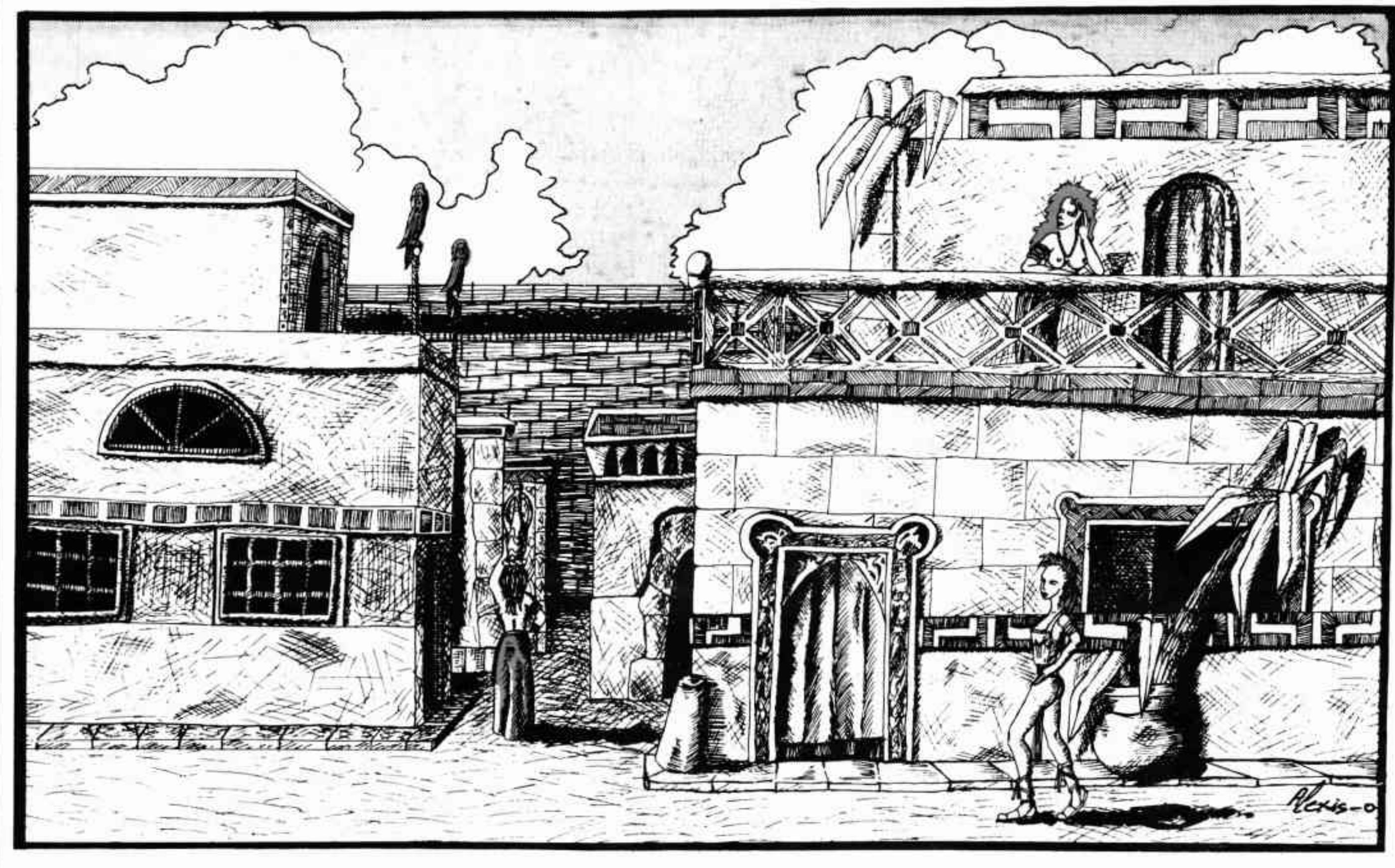
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| TAILLE | 7 | VOLONTE | 9 | VIE | 10 |
| CONSTITUTION | 12 | EMPATHIE | 14 | ENDURANCE | 20 |
| FORCE | 10 | REVE | 11 | *+ dom* | 0 |
| AGILITE | 16 | *Mêlée* | 13 | VITESSE | 12 |
| DEXTERITE | 14 | *Tir* | 12 | *Protection* | 0 |
| VUE | 10 | *Lancer* | 11 | | |
| OUIE | 16 | *Dérobée* | 15 | | |
| ODO-GOUT | 10 | | | | |

Corps à corps : niv : +4 init : 10 +dom : +1 (étrangler ou mordre)
Dague : niv : +4 init : 10 +dom : +1
Esquive : niv : +4
Saut, course, escalade, discrétion, se cacher : +5

La moitié seulement des chafouins possèdent une dague. ils sont nus et ne portent rien sur eux.

*Une mystérieuse cité d'amazones perdue dans la jungle ; un parfum réminiscent de H. Rider Haggard ; la matière de nombreuses aventures. La deuxième partie dans le numéro 2 de Graal.*

# CHICHUANN-KAIA



Kalikrates regrettait amèrement de s'être laisser embarquer dans cette expédition par cet aventurier de Mellors. Cela faisait maintenant trois semaines qu'ils avancaient péniblement dans la moiteur étouffante d'une jungle hostile et inextricable. Tous leurs compagnons de voyage avaient trouvé la mort d'une façon ou d'une autre. Mellors semblait au bord de la folie ; il avancait, courbé sous le poids de son paquetage, une machette à la main, sa carte, qu'il consultait sans cesse depuis le départ, à l'autre. Soudain il poussa un hurlement:"le fleuve! le fleuve ! Chichuann-kaia n'est plus loin !" Kalikrates pouvait en effet distinguer à travers l'épaisse végétation une vaste étendue brunâtre ; ce ne pouvait être que l'eau boueuse du Coetepetl. Mellors s'était déjà précipité en avant en rugissant de joie. Il y eut soudain un "floc" sinistre et il disparut à la vue de Kalikrates ; celui-ci se précipita et découvrit une fondrière, invisible depuis la berge. Il n'y avait plus trace de Mellors ; le dos vert et écailleux d'un crocodile effleura fugitivement la surface. A travers les lianes qui surplombaient l'eau immobile du fleuve, le soleil faisait ressortir la blancheur éblouissante des remparts. Chichuann-Kaia, enfin.

## L'ENFER VERT

Chichuann-Kaia la cité des amazones, la mystérieuse, perdue au fin fond de la jungle, la ville des Gemmes-de-Feu, lieu du volcan sacré, est une légende dans bien des endroits éloignés ; seules quelques pierres précieuses vendues à prix d'or ou quelque aventurier couturé de cicatrices, miné par la dysenterie, attestent de son existence. Et pourtant...

Poussés par leur démon intérieur, la cupidité, l'amour du beau, par leur croyance religieuse, nombreux sont les hommes -et les femmes- qui partent à la recherche de la mythique cité. Beaucoup succombent en cours de route, pauvres diables qui ont pris le mauvais chemin. La Cité de Feu est pratiquement inaccessible par la jungle ; même avec une carte, et en admettant que celui qui l'a tracé n'était pas un charlatan, il faut trois semaines à un mois de voyage dans des conditions épouvantables : une chaleur écrasante, une végétation tellement dense et vivante que le chemin que l'on se taille à travers elle à coup de machette disparait après seulement quelques heures, une faune hostile où serpents, araignées et d'autres créatures encore, étranges et nauséabondes, pullulent ; le bruit, surtout la nuit, est intenable comme si tout ce qui avait une once de vie dans la jungle se rassemblait autour des voyageurs éperdus de fatigue et discutait narquoisement de leurs chances de survie; les zones marécageuses abondent ; les moustiques aussi, gros comme l'ongle du pouce, qui portent immédiatement l'infection dans les blessures, mêmes minimes. Ceux qui survivent à cet enfer, souvent, perdent la raison.

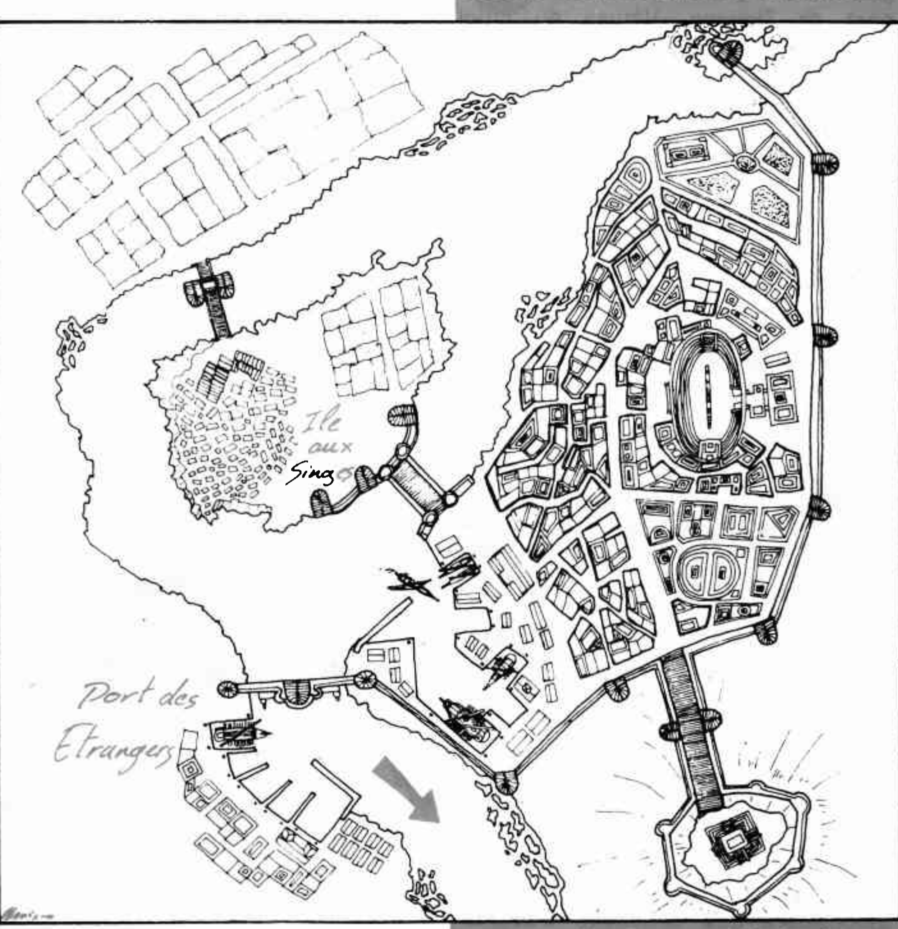
Le seul moyen à peu près sûr d'atteindre Chichuann-Kaia est de remonter le fleuve. Le Coetepetl serpente paresseusement à travers la jungle, et, bien qu'il soit d'une largeur suffisante pour que deux galères

puissent naviguer côte-à-côte, les arbres forment une épaisse voûte de végétation, filtrant la lumière du soleil et créant une pénombre permanente. L'eau est brune, chariant constamment des débris végétaux à demi décomposés. La chaleur est telle dans ce tunnel vert que l'eau du fleuve est en perpétuelle évaporation, créant une fine brume qui rend parfois difficile la détection d'obstacles. L'eau est infestée de crocodiles et de piranhas, et aussi, selon certains récits, de monstres inconnus. Vouloir récupérer un homme tombé par dessus bord est illusoire ; tout au plus peut-on espérer repêcher un squelette. Mais le danger ne vient pas seulement de l'eau. Les arbres qui surplombent le Coetepetl recèlent leur part de périls : ainsi l'Ichgoa-Chea, un gigantesque serpent doté de capacités mimétiques étonnantes qui lui permettent de se confondre parfaitement avec la végétation. Il a la traîtresse habitude de se laisser choir sur sa victime, de l'étrangler, de l'avaler, puis, pour rejoindre la berge, de se laisser glisser dans l'eau où il est à son tour le plus souvent dévoré.

Le voyage en bateau jusqu'à Chichuann-Kaia prend une vingtaine de jours. En plein milieu du périple le cours du Coetepetl s'accélère, et aboutit finalement à une zone de chutes peu importantes (10m) qui empêchent néanmoins la poursuite de la navigation. Les marchandises doivent être débarquées et transférées sur une galère de Chichuann-Kaia amarrée au-dessus, en amont. Ce petit manège oblige à maintenir défricher la berge droite du fleuve, ce qui explique pourquoi les navires en route pour la Ville du Volcan embarquent autant d'esclaves. Ces chutes inattendues ont été, dit la légende, suscitées par la grande prêtresse Ochinca pour stopper l'invasion de la flottille militaire de la ville d'Ornuk, aujourd'hui détruite.

## LE PORT DES ETRANGERS

On n'entre pas dans Chichuann-Kaia comme dans une vulgaire bourgade du pays aux quarante-huit cités. Un mur de remparts blanc protège la ville contre tout danger venant de la jungle, et peut-être surtout contre la jungle elle-même. Les galères font tout d'abord halte dans le port aux étrangers ; c'est là que sont débarqués une partie des marchandises, les esclaves, marchandises d'un autre type, et que trouvent à se loger les voyageurs, car l'enceinte de la cité des amazones ne renferme aucune auberge. Dans cette petite enclave coincée entre la magnificence hautaine de Chichuann-Kaia et la moiteur envahissante de la jungle, une vingtaine de tavernes, auberges et comptoirs marchands abritent une faune aussi variée que celle de l'Enfer Vert voisin : marchands d'esclaves - araignées, trafiquants de pierres précieuses - singes hurleurs, mercenaires - serpents constrictors, opportunistes de tous crins - piranhas. On y mange du singe vert et on y boit l'eau du fleuve que l'on fait bouillir auparavant pour la purifier, ce qui n'empêche pas 80% des résidents de souffrir de colique.




Pour pénétrer dans Chichuann-Kaia même, il faut passer sur le pont de l'Iguane ; à son extrèmité des gardes filtrent les voyageurs et leur remettent un signe distinctif qu'ils doivent obligatoirement porter dans la ville : il s'agit d'un long collier de dents de singe ; les gardes récupèrent le collier à la sortie. Le port d'armes est autorisé (sauf pour les armes lourdes).

Chichuann-Kaia est une petite ville, compacte, qui ne semble pas s'être agrandie depuis des siècles. Les rues, raisonnablement larges et dallées, montent ou descendent toujours un peu, la ville étant construite au pied d'un volcan. Les maisons ont plusieurs étages (trois en moyenne) et un souci de stabilité semble avoir été à l'origine de leur construction : elles sont larges, carrées, avec souvent des balcons. Cette architecture peu fantaisiste est égayée par les nombreuses fioritures (motifs sculptés, menues statuettes, etc...) qui ornent les façades. Les fenêtres, petites mais nombreuses, sont garnies de moustiquaires.

**LA CITE DES AMAZONES**

*"Pour l'homme étroit d'esprit, ignorant la vraie force de la Femme, la vue et surtout l'existence de Chichuann-Kaia est une insulte. Sa pauvre intelligence ne conçoit pas une cité de femmes indépendantes et fortes, puissante et immuable. L'homme étranger est un infirme culturel aussi perdu parmi nous que dans la jungle. Il ne faut pas lui faire sentir trop intensément sa faiblesse : son instinct animal le pousserait à commettre un acte de violence irréfléchi. Il faut l'ignorer. Le seul homme qui mérite de l'attention est celui qui est pénétré de la supériorité de la Femme".*

*"Les rapports Femme-Homme : raisons d'une domination" par Talinka, prêtresse d'Ochincotl.*

Il vaut bien mieux pour le voyageur de

passage ne pas chercher à gloser sur ce sujet avec les habitantes de Chichuann-Kaia. C'est une question de prudence élémentaire. Nul n'a plus le souvenir de la fondation de cette cité perdue dans la jungle. La doctrine officielle affirme que le dieu-volcan Ochincotl créa à partir de sa lave un peuple d'amazones dont les descendantes peuplent aujourd'hui encore la ville.

A Chichuann-Kaia les femmes détiennent tous les postes de pouvoir. prêtresses, marchandes, guerrières ou simples citoyennes, elles sont omniprésentes. Cela commence par les gardes de la grande porte de fer sur le pont de l'iguane. Vêtues du strict minimum, armées de javelots et de boucliers (et de "tenus" pour les officiers), elles sont le prototype des guerrières de Chichuann-Kaia ; c'est particulièrement à elles que fait référence le terme d'amazones. Combattantes fières et fanatiques, elles sont formées à l'art de la guerre dès leur plus jeune âge. Les défier est un acte inconsidéré que beaucoup d'aventuriers trop imbus de leurs capacités de bretteurs ont payé d'une grande humiliation, voire même de leur vie.

Toutes les habitantes de Chichuann-Kaia ne sont pas pour autant initiées au combat. La plupart sont de simples citoyennes ou des marchandes. Les hommes jouissent d'une situation tout à fait exceptionnelle : ils n'ont strictement aucune responsabilité. Leur éducation privilégie l'étude des arts et la culture... physique. Dès leur plus jeune âge, on leur apprend à développer et soigner leurs corps par l'exercice de sports tels la course à pied, le saut, le lancer du disque, du javelot, la lutte, etc... Des compétitions sont régulièrement organisées lors desquelles les dames choisissent un champion (généralement leur amant du moment) qui lutte pour leur prestige. Ces joutes amicales sont la principale distraction des Chichuann-Kaiaennes. Les garçons moins athlétiques ou au tempérament artistique sont orientés vers l'étude des arts, et plus principalement la sculpture ; il existe une véritable école de sculpture à Chichuann-Kaia, mélange d'héroïsme stylisé et de grâce, comme en témoigne ce chef-d'oeuvre qui orne le port : "Achinka et le boachl" qui représente une amazone terrassant un immense serpent. Il est à noter que de nombreux sages s'accordent à reconnaitre à cette statue une valeur symbolique, hélas obscure.

## ESCLAVES ET GEMMES

La viande de singe est le principal aliment de la cité. C'est pourquoi un élevage de ces petits "Tursopius", chauves et agiles, qui dégagent une nauséabonde odeur d'oeufs pourris, mais dont la chair ferme, apprêtée avec soin, est délicieuse, a été installé dans l'Ile des Singes. Cet élevage est entretenu par des esclaves qui gambadent librement au milieu des singes (ou le contraire), selon l'observation caustique d'une amazone.

Chichuann-Kaia use beaucoup d'esclaves. Tous les dix jours, il faut qu'il y ait cent esclaves (sur les deux cent de l'île) sur le pont de la Mâle Humiliation. C'est aux esclaves entre eux de désigner ceux-du-pont. Le nouveau chef, Kalikrates, a mis fin à la loi du plus fort qui régnait auparavant et a instauré un système de roulement. Tandis que ceux qui restent travaillent dans la cité ou aux champs, ceux-du-pont sont affectés aux mines. Les esclaves sont affranchis au bout de dix ans de servitude.

Sévèrement gardées, les mines sont à un jour en amont de Chichuann-Kaia. Elles sont la principale source de richesse des amazones et l'objet de la convoitise universelle ; car c'est là que sont extraites les fameuses Gemmes-de-Feu ainsi que de nombreuses autres pierres précieuses, petites et chatoyantes. D'après les prêtresses, les gemmes sont un don d'Ochincotl, un don divin puisque chaque gemme renferme un peu du sang du Dieu-Volcan destiné à assurer la prospérité de la cité. Les Gemmes-de-Feu sont de la taille d'un oeuf de fou du coetepetl, elles ont l'aspect d'un rubis, mais, après une observation attentive, on remarque une sorte de fluide à l'intérieur, comme de la lave, qui leur donne un éclat intérieur changeant.

Les amazones considèrent les oeufs d'Ochincotl comme des objets sacrés, précieux ; ils ont pour elles une valeur affective, et non marchande. De plus, comme les mines n'en produisent guère plus d'une vingtaine par an, leur valeur est incroyablement élevée. Les Gemmes-de-Feu ne semblent pas avoir de propriétés magiques, bien que les prêtresses d'Ochincotl aient une affinité inexplicable avec elles, comme le montre cette histoire, contée par Kalikrates :

*"...Hasgern n'était parmi nous que depuis deux mois, et il refusait d'admettre qu'à cause de la jungle, une évasion était impossible. Il travaillait aux mines. Un jour, il cacha dans son pagne une Gemme-de-Feu qu'il avait eu la chance de découvrir. A la sortie, lors de la fouille, quand vint son tour, il bondit, bouscula deux amazones et se faufila parmi la végétation luxuriante ; un javelot lancé avec adresse lui fracassa un bras. Arrivé au bord du fleuve, il se jeta à l'eau. Moi qui courait derrière, je vis un énorme crocodile se jeter sur lui ; il y eut quelques remous puis plus rien. Une semaine plus tard, une prêtresse du Dieu-Volcan qui longeait la berge donna l'ordre de retirer de l'eau une vieille souche qui s'avéra être un crocodile mort. Dans son ventre on découvrit une Gemme-de-Feu..."*

*Dans notre prochain numéro, les jeux de la fertilité et le culte d'Ochincotl.*

***Jherek Van Veen***

Ce mini-scénario s'adresse à un groupe de 4 à 6 joueurs, pour des personnages de niveaux 2-3 (systèmes de jeux D&D / AD&D, éventuellement adaptable au système Palladium RPG, encore trop méconnu) ; ce n'est pas un module pour bastonneurs dements. La présence d'un Nain ou d'un Gnome serait utile.




## BACKGROUND

Dans la cité-des-dormeurs, qui doit son nom au fait que tous les jours entre 13h et 15h l'ensemble des citoyens, exceptés la milice urbaine et quelques malfrats, pratiquent la sieste officielle et obligatoire, le Parc du Mausolée est en ce moment le siège d'une agitation inhabituelle : sous les saules de la Place-aux-Discours, deux Gnomes des Montagnes Métallifères tentent désespérément d'attirer l'attention des badauds, bourgeois ventrus et aventuriers moroses. Ils gesticulent et hurlent au scandale, faisant tournoyer leurs bonnets multicolores sous le regard mi-indifférent mi-amusé d'un Prétorien, garde d'élite du Tribun-Rêveur.

"Citoyens, frères humains, l'heure est grave : nous avons vu réapparaitre dans nos montagnes des tribus d'humanoï des, et notre doyen, Prias-le-Sage, a disparu. Nous recherchons des gens de bonne volonté pour..." Le prétorien intervient alors énergiquement, priant les deux braillards d'aller engager des mercenaires ailleurs. De la foule qui se disperse fusent quelques réflexions désabusées : "N'ont qu'à bien garder les collines qu'on leur à laissées", "Que les barbares se battent entre eux" etc... L'un des Gnomes crie encore "Demain, à l'aube, aux portes nord de la Cité". Rires et gaussements les accompagnent.

## L'AVENTURE

Max et Min, les deux Gnomes, attendent à l'heure dite avec un chariot tiré par deux poneys. Il y a une journée de cheval (presque deux à pied) jusqu'aux collines Métallifères, qui abritent leur village. Celui-ci est gardé sévèrement. Seules des personnes amies ou accompagnées d'autochtones peuvent y pénétrer. Nos aventuriers seront mis au courant de leur mission par le conseil des Anciens, composé actuellement de trois membres (habituellement quatre, mais le doyen est absent) : pyrocatos, l'illusionniste, Magia, la prêtresse, et Grande-Lame, le champion. Ils apprennent que Prias a disparu, avec son garde du corps (Brisban, "un bon combattant") il y a trois jours, dans les montagnes. Cet événement a suivi de près la découverte par Grande-Lame d'une gemme portant des inscriptions mystiques, et dont le contact brûle la peau. Depuis une semaine, les raids d'orques se sont multipliés aux abords du village. Les Anciens, préoccupés par les impératifs immédiats -ils n'ont pas dormi depuis la disparition de leur chef- ont décidé de faire appel aux humains. Les prières de Magia leur ont appris que Prias aurait été enlevé ; ils pensent au Cirque-du-Lézard, où des galeries de mines abandonnées pourraient servir de repaire aux humanoï des. Les anciens proposent donc aux personnages de se rendre aux Mines-au-Lézard, afin de savoir si Prias s'y trouve. Ils proposent, contre tout renseignement :

- 250 pièces d'or (en gemmes) par tête
- L'hospitalité à vie dans leur communauté.

Si le doyen est retrouvé , la récompense sera doublée ; pour accompte, ils offrent à toute personne acceptant la mission une pierre (jade) à laquelle est liée un sort de lumière continuelle. Ils ajoutent également à l'équipement de chacun(e) une cape de peau, sale et puante (qui sert de manteau aux orques et autres goblinoï des), et au prêtre ou druide du groupe, une potion de soins).

Après une nuit de repos, la Prêtresse conduira les aventuriers au Sentier-du-Cirque à travers les mines des Gnomes ; à l'exception des Gnomes ou des Nains, les autres races (humains, elfes...) devront avoir les yeux bandés durant cette traversée.

Le voyage de l'issue nord-ouest des mines jusqu'au Cirque prend deux jours environ .(il est déconseillé de voyager à cheval si l'on veut se faire passer pour un orque / gobelin, et de toute façon les quadrupèdes ne peuvent pas traverser les Mines des Gnomes).

Arrivée au Mines-au-Lézard : dans le cirque (endroit marqué d'une croix sur la carte) de nombreuses traces convergent vers un carré de terre au pied des anciennes galeries. (Un Ranger remarquera le caractère griffu, typiquement orque, de ces traces.) Ce carré de terre est en fait une trappe, recouverte de terre et d'herbe, qui cache un puits d'environ 20 mètres de profondeur, équipé de margelles. La descente au fond du puits est facile, surtout si les aventuriers s'assurent à l'aide d'une corde . L'architecture est

ancienne, très solide (fabrication Gnome ou Naine).

**RENCONTRES EN EXTERIEURS**
Utiliser les tables de climat tempéré, relief montagneux (terres Sauvages) ou la table suivante :
(une fois toutes les douzes heures, 1 chance sur 6) :

| d8 | Créature(s) |
|---|---|
| 1 | 1-4 humains (Marchands) + 1 guide (ranger 1-3) + 2-5 mercenaires (guerriers 1-2) |
| 2 | 1-6+6 humains (brigands, CA 6, DC 1d6+1, armés d'arcs & épées courtes) |
| 3 | 2-12 Gnomes (patrouille) |
| 4 | 1-4 Bouquetins (CA 8, 1DC) |
| 5 | 1-2 Lions des montagnes (40% hostiles ; 60% apeurés) |
| 6 | 1 ours brun ( indifférent ; 10 % mère hostile, avec son ourson) |
| 7 | 1-3 araignées (larges MM1) |
| 8 | 1-6 orques + 1-6 gobelins. |

**DANS LES MINES**
Pièce 1 : Au fond du puits un petit espace (2mx2mx2m) recèle une porte secrète, qui donne au centre d'une pièce hémisphérique (2)

Pièce 2 : Pièce de 4m de haut au sommet ; à 1 m du sol, sur les murs, courent des inscriptions à demi effacées (Runes Gnomes) :
*La garde qu'il fit des Dépouilles d'un Dragon*
*Et la lumière fille de la terre (......)*
*Une lame qu'il forgea pour affronter l'In(.....)*
Le sol est en terre battue. Toute personne pénétrant de plus d'un mètre dans la pièce sans prononcer le mot "Repose" déclenche l'attaque des "concierges" : 3 Zombies et une ghoule (leurs caveaux sont à 10 cm sous la surface) Ils ont été placés là par le Shaman (voir salle 6).

3: couloir de 2 m de haut.

4: Pièce où repose un gisant scéllé (taille 1,4m). Inscription: "BAKHAL, forgeron et Guerrier, le Gardien des Mines". A l'intérieur reposent les dépouilles d'un Gnome, tenant une épée qui luit dans l'obscurité (épée longue +1, +2 contre créatures magiques) dont la garde est d'ivoire. Un escalier s'enfonce dans les entrailles de la terre...

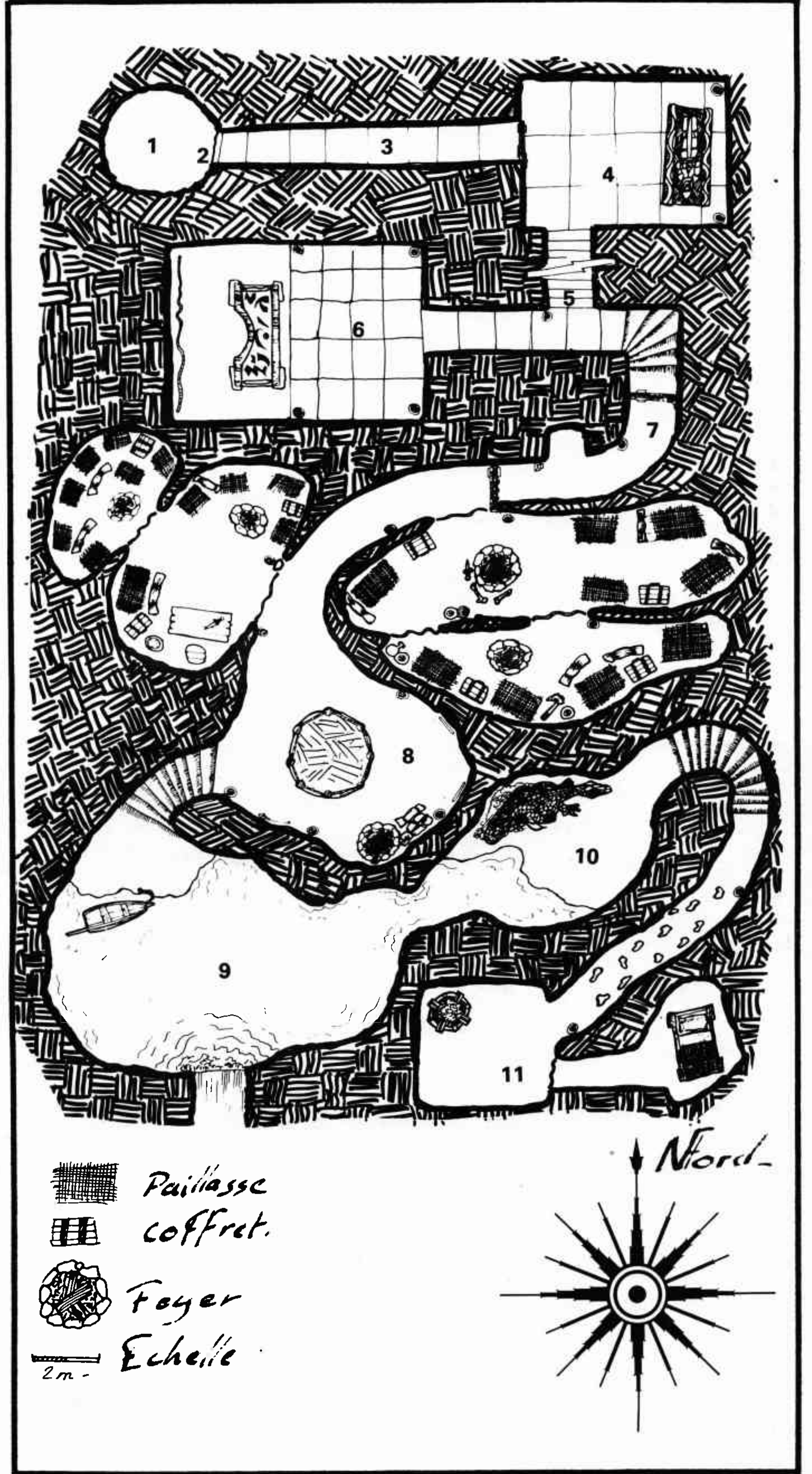
5: L'escalier débouche après 50 m sur un couloir ; à droite, une pièce sombre, faiblement éclairée par des torches, d'où s'échappent des odeurs d'encens et un chant lugubre (salle 6), à gauche un coude.

LE TEMPLE (6) : Eclairé par 6 torchères, dans le fond (mur sud) est dressé un actuel sacrificiel : Urm, le Shaman Orque, s'apprête à offrir aux puissances des Ténèbres l'âme de Brisban, le garde du corps de Prias. Un petit gobelin tout de rouge vêtu sert



d'assistant à la cérémonie. Derrière l'autel est dréssée une tenture, représentant une ombre entourée de flammes tenant un fouet (devinez !). Sous l'autel, un coffre, contenant trois fioles : une de poison (type insinuatif, dom : 2-8), une d'alcool (eau-de-vie de Pissenlit, beurk), une de soins ; des inscriptions sur les fioles indiquent les produits qu'elles contiennent (en orque). Il y a entre 2 et 6 fidèles vêtus de capes sombres (1-4 orques + 1-2 gobelins), armés. Les habits de Brisban et ses possessions sont dans un coin du temple.

LE COULOIR (7) : continue, après 2 coudes, vers l'est. Après une porte (bois bardé de fer), la galerie descend légèrement en s'incurvant. Une lumière verte brille à 2 mètres de hauteur, sur le haut du tunnel. Quand les aventuriers arrivent à 10 mètres, un orque avec casque et matraque (DC: 1, PV: 4, CA: 4, att: 1, 1-6) prononce un mot étrange ; la lueur tourne au rouge. L'orque s'avance, sortant un carnet et un fusain: "Z'avez pas vu les signaux ? Vous dresserai, moi, vos nom, prénom, qualité ?" (NOTE : les MJ pointilleux peuvent remplacer cet olibrius par un garde orque classique et oublier le signal). L'orque flic dressera la contravention et donnera l'ordre d'aller payer "au Grand Capitaine" 1 PO d'amende par tête en désignant la porte derrière lui. Et d'ajouter : "Et ne dérangez pas le spectacle, ou bien z'aurez de mes nouvelles", (si nos héros, peu respectueux de la loi orque, ne l'ont pas occis auparavant); (source Monty Hall Dungeon). Dans sa guérite, creusée à même le roc, une tablette et un siège creux contenant une matraque, un sac avec 21 po, 15 pa, 3 pc sur le mur sont pendus un bouclier et un épieu. Les lueurs rouges et vertes proviennent d'une lanterne accrochée au plafond, qui contient un crystal pouvant prendre toutes les teintes de l'arc-en-ciel si les mots mystiques adéquats sont utilisés (un illusionniste pourra déterminer son exacte nature, et découvrir aussi que le crystal peut "stocker" un sort : "jet de couleurs", cf anneau de stockage de sorts).




LA CAVERNE-AU-RING (8) : La porte que désigne le garde, bien que fermée, laisse passer des sons tels que cris et rires ; derrière celle-ci une terrasse, donnant dans une caverne illuminée et remplie d'orques et de gobelins vociférant et gesticulant autour d'un plateau de bois circulaire, où deux Ogres se livrent un combat à mort. Les paris vont bon train, et des femelles fendent la foule, les bras chargés de victuailles et de tonnelets. Les odeurs de la sueur et du sang emplissent la salle. Dans certains coins des feux sur lesquels sont posés des chaudrons, un peu partout des armes et des équipements divers. Quelques conduits d'aération aspirent -mal- les fumées nauséabondes. A l'extrémité Sud-Est de la salle, une ouverture semble se dessiner, d'où provient une faible lumière...
Il y a une centaine d'orques et une

cinquantaine de gobelins dans cette caverne, tous très occupés par le combat des Ogres (femelles et marmots compris). Les aventuriers choisissant la discrétion pourront gagner l'extrémité de la salle sans être dérangés (2 chances sur 20 de se faire aborder par un gobelin saoul) ; bien entendu, le preux chevalier ou la prêtresse-manequin qui se découvre en plein milieu de la foule ne passera pas inaperçu(e). Quant aux candidats au suicide, ils peuvent toujours déclarer la guerre à la tribu...

LA GROTTE (9) : un large escalier part du fond de la "caverne-au-ring" et débouche, après une vingtaine de mètres en descendant, sur une plage souterraine ; un bruit de chutes d'eau provient du fond de la grotte, parfois couvert par une sorte de ronflement monstrueux qui se répercute sur les murs. Au-dessus du lac une énorme cheminée laisse passer la lumière du jour. A l'extrémité Sud de la plage, une barque est amarrée par une chaine au rivage. Dans la barque, deux grandes perches ; en face, tachée par les rochers et les colonnes calcaires, une autre plage perdue dans la pénombre...

LE DRAGON (10) : en accostant sur l'autre plage, le voyageur a l'agréable surprise d'apercevoir un Dragon, un superbe spécimen de l'espèce "Draco Causticus Sputem" (MM 1 page 31), endormi sur un monceau de pièces et d'objets divers. Au fond de l'antre, on distingue à travers les brumes acides un escalier creusé à même le roc. Toute personne ne désirant pas déranger le Lézard peut tenter un passage silencieux vers l'escalier, à droite (90 % de chances) ; un voleur réussissant un jet de pickpockets à + 20 % pourra subtiliser une vingtaine de pièces, or et argent, plus un tube en ivoire comprenant deux rouleaux : un clérical ("augure", écrit au 8e niveau) et un magique ("nuage puant", "force", écrit au 7e niveau) ainsi qu'une dague en argent ; le reste du trésor est trop proche du monstre pour espérer ne pas le réveiller. Tout boucan suspect entraine un risque d'éveil (1 chance sur 6) et toute caresse, brutale ou câline rend la chose AUTOMATIQUE.

LE BAAL ET SON PRISONNIER (11) : L'escalier monte en tournant vers l'ouest sur une quinzaine de mètres, et aboutit dans un tunnel irrégulier, flanqué de stalactites, stalagmites et autres motifs spéléo (totalement inoffensifs, mais les sadiques désirant y ajouter un ou deux "piercers" [M.M.1.page 78] le peuvent, bien que le gag soit téléphoné). Après un coude vers le sud, on aperçoit une porte en bronze, entrouverte, d'où s'échappent des fumerolles noirâtres ; une odeur de mort et de fange assaille les narines. Derrière la porte, une petite pièce où règne l'obscurité, occupée par un immense brasero à côté duquel se tient une créature sombre, entourée de flammes, d'une présence phénoménale, avec sur la poitrine une gemme rouge : le Baal. Sur le mur Est, pend une tenture noircie.

**Brisban :** guerrier 3°niv.
pv : (28)5 ca : (4)10 att : 1 hache: 1-6 +4 et arbalète : 2-5. Equipement : cotte de mailles, hache+1, arbalète légère.

**Urm :** orque shaman 3°niv. Alig. : CM
pv : 18 ca : 7. Equipement : dague, poison (2-8), anneau de protection +1, sorts : I3, II1.
**Assistant:** gobelin novice 1°niv. Ali: CM ; pv : 10 ; ca : 8 ; equip : marteau; sort : I1.

**Dragon (noir) :** dv : 7 ; pv : 35 ; ca : 3 att : 1-4x2 / 3-18 ou souffle (acide). Pas de sorts.



Le Baal, appelé par le Shaman orque à l'aide de la gemme noire, est lié à cette pièce ; pour sa défense, il utilisera donc son pouvoir de "Seuil" en priorité; les Mânes (sub-demons) apparaitront à travers les flammes du brasero... à vos dés !
Derrière la tenture, endormi sur une maigre paillasse et recouvert d'une noirceur surnaturelle, repose Prias (si le Baal est défait, il suffira d'une bonne claque pour le voir debout) ; il ne lui reste que ses habits, le Dragon s'étant approprié ses possessions (ce qu'il ignore) ; à son réveil, il ne se souviendra que d'une attaque d'orques et d'un mauvais coup sur le crâne ; il sera en parfaite possession de ses moyens, et plutôt méfiant.

**TABLE DES PNJ :**
**Pyrocatos :** illusionniste 9°niv.
**Magia :** clerc 9°niv.
**Grande-Lame :** guerrier 8°niv.

**Prias :** illusionniste 6° - clerc 6°niv.
pv : 44 ca : 10

**Baal :** dv: 4+4 ; pv: 26; ca: 2; Ali: CM att : 1-8+2 (épée de flammes) ou 1-2+2-8 (fouet+immolation). Sorts: voir ci-dessous.Résistance à la magie: 25% Taille large.
**Mânes :** dv : 1 ; pv : 8 ; ca : 7
att : 1-2x2/1-4. Armes +1 pour toucher.
Les Baals, sorte de démons mineurs, sont les serviteurs abyssaux des puissants démons type VI. Créatures intelligentes (12) et avides de pouvoir, ils ressemblent à leurs maîtres et leurs capacités, bien que moindres, sont similaires. Ils peuvent utiliser les sorts suivants à volonté (1/round) : "ténèbres sur 5 mètres, détection du bien, détection de la magie, dissipation de la magie, épouvante, téléportation sans erreur, détection de l'invisible, seuil (90% de chances d'appeler 1-2 mânes)". Ils peuvent lancer une fois par semaine un symbole de sommeil (le Baal de ce module l'a déjà utilisé sur le doyen).

*Antoine Bondeelle*

L'ATARI ST connait actuellement un grand succès en France. Cette réussite est certainement due à son rapport qualité / prix pour le moment imbattable. Le ST provoque également depuis quelques temps un très vif attrait de la part des créateurs de jeux, particulièrement pour les simulations en tous genres. Sa puissance de calcul et sa haute résolution graphique n'y sont certainement pas étrangères !
L'ATARI ST détronera-t-il l'inusable APPLE II du bureau des wargamers? C'est là tout le mal que nous lui souhaitons !
Quoi qu'il en soit, nous vous présentons ici 3 ludiciels pour ATARI ST, actuellement disponibles sur le marché, dont l'originalité n'a d'égale que la diversité...

# ECRAN MAGiQUE.

## OGRE

(wargame de MICROMAGIC 330frs environ également disponible pour AMIGA)

OGRE a le privilège d'avoir été l'un des premiers wargames parus pour le ST. Tiré d'un vieux jeu de la série des micro-games de "Steve JACKSON's Games", il en reprend exactement les éléments : un monstrueux char robotique du futur, l'OGRE, n'a qu'un but : DETRUIRE ! Et tout particulièrement une base humaine, protégée par de valeureux piou-pious, dotée de tanks, canons, missiles, etc.
Le logiciel, d'un maniement très simple, (entièrement à la souris) permet d'abord de choisir la force de l'OGRE et la composition des défenses humaines, puis de placer celles-ci sur la carte. Alors l'OGRE attaque ! (Un second joueur peut éventuellement incarner l'OGRE, ce qui ne présente guère d'intérêt à mon humble avis). Après quelques phases de mouvement et de tirs des plus classiques, le joueur transpirant d'angoisse doit se rendre à l'évidence : arrêter ce monstre est une tâche des plus ardues, surtout si vous êtes opposés au tout dernier modèle d'OGRE venant juste de sortir des ateliers U.S ROBOTS, le terrifiant Mark V. Il faudra au tacticien humain la plus grande vigilance pour ne pas se faire marcher dessus à chaque partie.
Ce programme sympathique (!) manque malheureusement de variété et après quelques parties, le besoin de changements se fera cruellement sentir. Quelques scénarios mettant aux prises d'autres troupes dans d'autres conditions ne seraient pas de trop. "Steve JACKSON's Games" avait su le faire en publiant les suppléments "G.E.V" et "BATTLESUIT". En sera-t-il de même pour la version ST?

## ROAD WAR 2000

(SSI-320frs- disponible uniquement pour ST)

Un doigt de mad max, deux roues de car wars et un zest d'ultima:

Après une belle présentation musicale et graphique, vous voilà plongés dans le monde de MAD MAX.
L'histoire : une secte de fanatiques a contaminé la population des Etats-Unis ; comme si cela ne suffisait pas, plusieurs villes ont été bombardées par des engins nucléaires. Des envahisseurs ont alors fait leur apparition dans le pays. Ajoutez à cela des mutants, des cannibales et bien d'autres monstruosités et vous aurez le décor de ROAD WAR 2000. Tous ces groupes se disputent le contrôle des villes sans défense et le gouvernement est débordé. Devant ce bilan cauchemardesque, il fait appel à vous et vous demande l'impossible : retrouver huit savants cachés dans le pays et les ramener au laboratoire secret du gouvernement (G.U.B) pour enrayer la progression du virus. Cependant comme vous êtes certes capable mais encore peu connu, on attend de vous une démonstration de votre force. Vous aurez à prendre le contrôle de plusieurs villes avant d'être contacté par les agents du gouvernement qui vous indiqueront où se trouve le G.U.B. Dans chaque ville, vous aurez la possibilité de recruter des hommes pour votre gang. Soyez exigeants car vous trouverez des tire-au-flanc comme des professionnels et n'oubliez pas que votre effectif est limité par la capacité de transport de vos véhicules car trouver de bons véhicules est des plus difficile. Vous aurez le choix cependant entre la petite moto économique et le super poids-lourd excessivement gourmand en carburant. Et puis pour les écolos, il reste toujours la possibilité de créer un gang de tracteurs...
Il vous faut maintenant organiser l'intendance. Là, une seule solution vous est proposée : le PILLAGE... Alors, allons-y ; pillons !.. Pneus, nourriture, munitions, armes, etc. Mais attention, il est parfois très dangereux de dérober le bien d'autrui. Une fois que vous serez équipés, vous aurez -à la manière d'ULTIMA- à gérer toutes vos provisions (gare aux pannes sèches et famines). Tous les coins de la carte peuvent être explorés et cela en fait beaucoup!
Plusieurs villes vous réserveront quelques surprises! Pour vous aider, vous pouvez même trouver un politicien qui sera bien utile pour vous recruter de nouveaux hommes, le toubib qui soignera vos blessures et le sergent recruteur qui entrainera votre équipe. Vous vous croyez prêts à affronter le premier gang qui croisera votre route ? Eh bien justement, en voici un ! Pour la partie combat, plusieurs possibilités s'offrent à vous : la première, disons-le, pour les fainéants ou les pressés, très abstraite. Le programme se borne à vous annoncer les collisions entre véhicules; le résultat est final. Un second où vous pouvez déployer vos hommes et choisir la priorité des cibles. Le programme gère alors le combat qui se déroule à la vitesse maximum des véhicules (je traduis: "de façon meurtrière "). Enfin, pour ceux qui ont su attendre, la troisième



possibilité offre un combat à la manière du jeu connu de tous les fanas de MAD MAX : "CAR WARS". Vous avez à gérer le déploiement de vos hommes sur et dans vos véhicules et le positionnement de ces derniers sur une carte détaillée (épaves, arbres, etc.) puis leur déplacement (avec accélération, freinage) et bien sûr les tirs et les transbordements de véhicule à véhicule. L'ensemble du combat dure alors selon l'habitude de 10 à 30 minutes. Après chaque combat, le vainqueur s'attribue les biens du vaincu. Il faut ensuite réparer ce qui est réparable pour pouvoir repartir vers de nouvelles aventures. Un détail important, le nombre maximal de véhicules pour votre gang augmente d'un à la fin de chaque victoire tactique du troisième type (l'expérience, il n'y a que ça de vrai !). Ainsi, vous pouvez vous trouver à la tête d'une véritable caravane. Mais ne croyez pas que vous serez le plus fort car il semble que l'ennemi soit toujours ajusté à votre puissance.

Finalement, ROAD WAR 2000 est une simulation qui allie jeu de rôles original et stratégie. Les graphismes ne sont pas à la hauteur du ST, malheureusement, comme pour ULTIMA. Mais souhaitons tout de même qu'à l'avenir on nous donne encore de nombreux jeux aux idées si riches; d'autant plus que SSI annonce la sortie aux U.S.A pour la rentrée d'un wargame sur ST : "GETTYSBURG". (Mais GRAAL vous tiendra au courant...)

La guerre des chiffres:

## BALANCE OF POWERS

(MINDSCAPE. 305frs. également disponible pour compatibles PC)

Vous êtes au choix le dirigeant de l'U.R.S.S ou des Etats-Unis. Votre but, que vous soyez l'un ou l'autre : battre en prestige votre adversaire sans pour autant déclencher la guerre nucléaire (et c'est bien là que réside la difficulté). Vous êtes à la tête de votre superpuissance, vos ordres sont immédiatement éxécutés ; vous n'avez à en répondre que devant Dieu et devant votre adversaire. Toutes les ressources humaines et économiques de votre pays sont à votre disposition ainsi qu'une masse d'informations sur le monde. D'ailleurs, l'image que vous aurez en permanence sous les yeux est la carte du monde, qui, selon le menu que vous sélectionnerez, vous informera d'une quantité énorme de paramètres allant du nombre de médecins par habitants dans tel pays jusqu'aux aides militaires fournies par l'une ou l'autre des super-puissances. Cette carte est d'ailleurs, précisons- le, d'une sobriété remarquable. Allons, le ton est donné, on est ici pour dominer le monde, pas pour faire joujou sur un ordinateur. D'ores et déjà, que vous soyez soviétique ou bien américain, vous avez accès à tous -je dis bien TOUS- les renseignements que vous pourriez désirer. Evidemment, dites-vous que votre ennemi en sait tout autant. Bien, vous avez pris toutes les notes que vous jugez nécessaires, vous avez ingurgité les données concernant les pays qui vous paraissent importants : alors passons à l'action. Vous cliquez sur tel pays (ô souris omniprésente, sois bénie !) et vous décidez d'agir ; allez-vous aider financièrement le programme militaire de ce gouvernement fantoche ou bien fournir des armes aux rebelles ou encore intervenir directement avec vos troupes pour sauver un tyran local ? Votre panoplie est vaste et vous avez plusieurs cordes à votre arc. Heureusement, car certains pays sont allergiques à vos soldats, mais pas à vos dollars et vice-versa. Ah! un doute vous assaille ! Est-il prudent que vous, à la Maison Blanche (situation proposée avant modification par le programme) fassiez débarquer vos G.I's au Nicaragua ? Un retour au menu d'infos et hop! Click sur "Sphère d'influence", oui, vous êtes dans votre sphère d'influence et il est peu probable que le Kremlin n'élève plus qu'une protestation appuyée. Une fois que vous aurez étendu vos influences tentaculaires par delà les continents, voyons ce qu'en pense Moscou. Vous cliquez sur "Tour suivant" et les réactions soviétiques défilent devant vos yeux sous la forme de petits messages personnalisés dont le ton est révélateur. Vous avez pour chaque doléance déposée ( et le Russe en dépose une pour chacune de vos actions ), le choix entre reculer, c'est à dire renoncer à vos projets, ou affermir votre position. Pour prendre votre décision, et c'est parfois un cruel dilemme, le program-

me (vos conseillers) vous renseigne au mieux sur les intérêts mis en jeu par les deux super-puissances pour ce conflit particulier ; sa conclusion peut varier d'acte insignifiant à primordial. Voilà, comme vous vous y attendiez, le Russe proteste sur votre envoi de troupes au Nicaragua. Vos intérêts sont supérieurs à ceux du Soviétique. Vous rejetez sa demande. Le prestige en jeu (comme une mise de poker), vient de grimper à quelques dizaines de points et le Russe réitère sa doléance. Vous refusez encore de l'écouter. Vous passez en defcon 4 (degré de mise en alerte avant une attaque nucléaire : defcon 1 est le stade ultime). Le Kremlin tape sur la table pour se faire entendre. Vous arrivez à arracher un faible "niet" de votre gorge nouée. La vie d'une planète (et qui plus est la nôtre!) repose sur un simple mot, un click, je ne sais plus... Le prestige en jeu atteint la centaine de points. Réponse de Moscou : ils cèdent ! Les points de prestige tombent dans votre escarcelle et autant sont décomptés de celle de l'U.R.S.S. Vous soufflez un grand coup et vous vous autorisez une grande claque de félicitations dans le dos. Mais passons au rapport suivant. Le jeu s'arrête en 1996, après dix ans de lutte, chaque tour représentant une année. Il ne fait nul doute que vous ferez sauter plusieurs fois la planète avant de connaitre les points chatouilleux de votre adversaire. En ce cas, je cite l'image finale du jeu : "Ne vous attendez pas à voir apparaitre un joli champignon atomique avec plein de corps projetés dans les airs, vous n'aurez rien car on ne récompense pas celui qui échoue!" Démarche originale pour ce jeu qui fait passer une défaite politique avant une guerre totale. Le camp soviétique est particulièrement intransigeant et les parties de poker avec Gorb... tournent facilement au désastre ultime. Heureusement, le programme vous propose de reprendre le jeu au tour précédent après l'avoir rechargé. Mais vous qui aimez les toundras immenses, l'Afrique vous est presque acquise. Méfiez-vous cependant de cet espiègle impérialiste Yankee qui vise la Chine. Que vaudra la centaine de points glânés en Afrique à côté des 1400 pts qu'offrent les Chinois aux Américains s'ils boivent trop de Coca-Cola ?

On prend un rare plaisir au cours de ce jeu. Les concepteurs ont fait un effort louable en matière de documentation et c'est sur des chiffres concrets que l'on prend ses décisions.
Un grand jeu.

**LES ATARES.**



# ABONNEMENT *Graal*

Je m'abonne à **GRAAL** pour 6 numéros au prix de **125F** seulement (étranger 150F)

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

Libellez vos chèques à l'ordre de SOCOMER et renvoyez-les nous à Graal, 35 rue simart, 75018 Paris.



**ABONNEMENT**

Offre de lancement : 125F

1 numéro gratuit




BON DE COMMANDE

A ENVOYER A : UTM, 40-42 RUE MIRABEAU, 94200 IVRY / SEINE

| Collège | | |
|---|---|---|
| Quantité | réf | prix unitaire |
| | F401 | 155F |
| | F601 | 220F |
| | F5600 | 280F |

| Lycée | | |
|---|---|---|
| Quantité | REF | Prix unitaire |
| | F300P | 600F |
| | F800 | 350F |
| | F800P | 395F |

Ci-joint mon règlement par :

CB ☐ CCP ☐ Mandat ☐

contre remboursement ☐

Frais d'envoi : 30F

TOTAL :

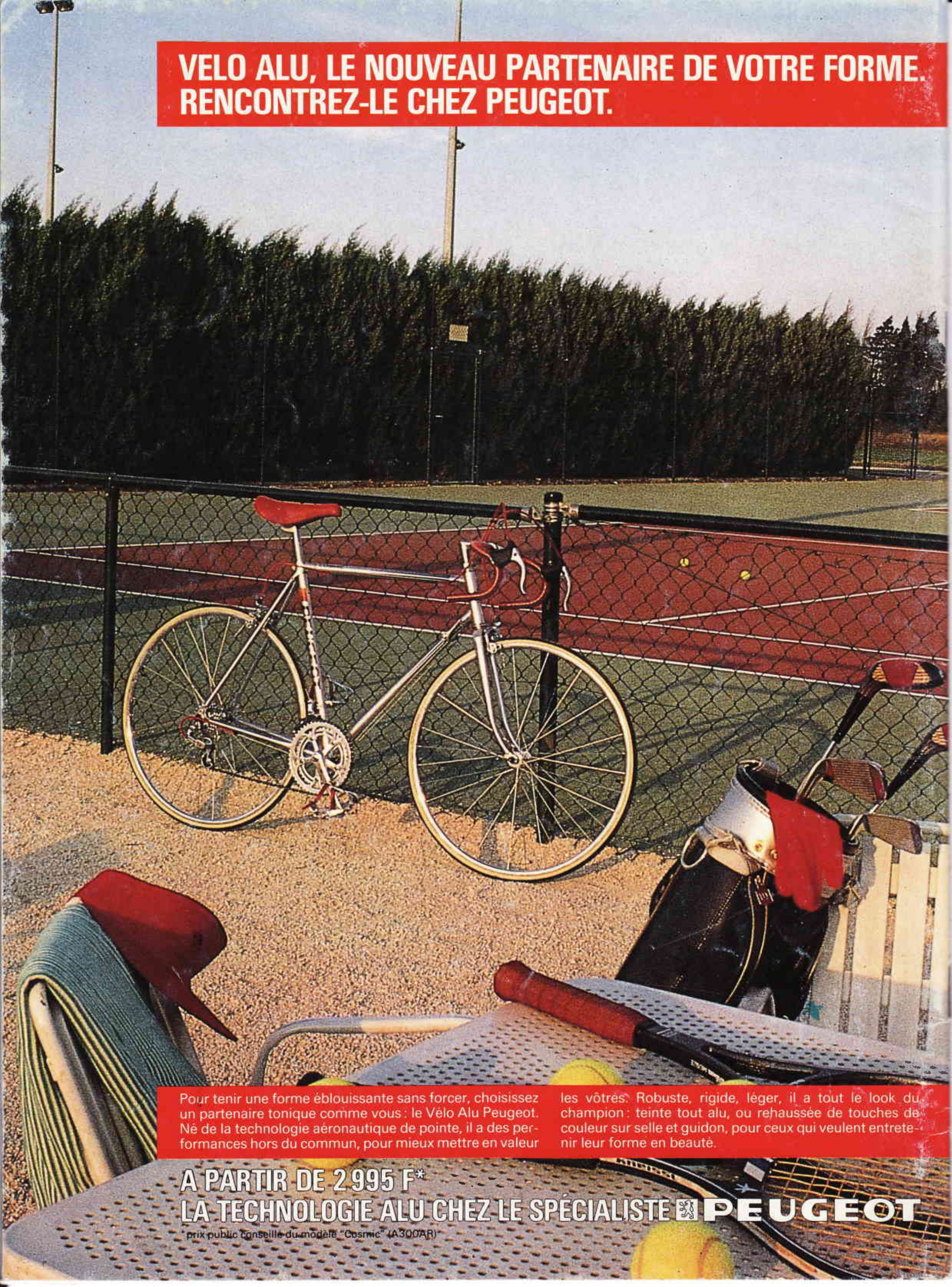
NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL :


AVEC CETTE PLUIE, IMPOSSIBLE DE CONTINUER PATRON!
LE LIVRE
BAILLE & EIDID NIUKAP
REGARDEZ! UNE MAISON. ON S'ARRÊTE?
TOK! TOK!
ELLE A L'AIR ABANDONNÉE! ON ENTRE, PATRON?
C'EST PLUTÔT SINISTRE...
IL Y A PLEIN DE VIEUX BOUQUINS ICI, SI VOUS AIMEZ LA LECTURE...
EURK!
HAAAAAAAAAARG
TUMB!
TIENS?
HUM...
GOD!
PLAF!
ATTENTION! PATRON!
MAIS... CE LIVRE. EST-IL DONC MAUDIT? HEIN? HEIN?
NON, IL N'Y A PAS DE PONCTUA-TION!
FIN



VELO ALU, LE NOUVEAU PARTENAIRE DE VOTRE FORME.
RENCONTREZ-LE CHEZ PEUGEOT.
Pour tenir une forme éblouissante sans forcer, choisissez un partenaire tonique comme vous : le Vélo Alu Peugeot. Né de la technologie aéronautique de pointe, il a des performances hors du commun, pour mieux mettre en valeur les vôtres. Robuste, rigide, léger, il a tout le look du champion : teinte tout alu, ou rehaussée de touches de couleur sur selle et guidon, pour ceux qui veulent entretenir leur forme en beauté.
A PARTIR DE 2 995 F*
LA TECHNOLOGIE ALU CHEZ LE SPÉCIALISTE PEUGEOT
* prix public conseillé du modèle "Cosmic" (A300AR)